

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

**CASSIO VINICIUS CAMARGO SCHREGA
DIOGO ADZGAUSKAS PERUCIO
JOYCE MILANI OSOSKI
PEDRO BRANCO MAIA VILLAS BOAS
RAFAEL MITSUO MORIYA**

**SISTEMA YOURNEWS:
SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE NOTÍCIAS**

**CURITIBA
2007**

**CASSIO VINICIUS CAMARGO SCHREGA
DIOGO ADZGAUSKAS PERUCIO
JOYCE MILANI OSOSKI
PEDRO BRANCO MAIA VILLAS BOAS
RAFAEL MITSUO MORIYA**

**SISTEMA YOURNEWS:
SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE NOTÍCIAS**

Trabalho de conclusão de curso de
graduação apresentado à disciplina de
Projetos do Curso Superior de Tecnologia em
Informática, Setor Escola Técnica da
Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Mauro José Belli

**CURITIBA
2007**

RESUMO

Com a popularização da *internet*, o acesso às notícias vem se tornando cada vez mais fácil e rápido. O bombardeio de informações a que somos submetidos diariamente pelos meios de comunicação de massa nos faz criar cada vez mais filtros para termos acesso àquilo que realmente interessa ou o que seria mais relevante. A confiabilidade das informações obtidas na internet é certamente uma das principais dificuldades, pois um dos maiores problemas enfrentados pelos internautas não é apenas saber se a informação é verdadeira ou não, e sim, saber diferenciar uma informação de conteúdo e credibilidade aceitável de uma totalmente absurda, um site confiável de outro duvidoso. Muitas vezes não se sabe de onde surgiu a informação, quem apurou a mesma e quem publicou, ou seja, o anonimato que a rede permite influi diretamente no “filtro” de informações, o que dificulta ainda mais o processo de seleção das mesmas. Em função deste problema os centralizadores de notícias têm ganhado bastante espaço na *internet*. Como é o próprio usuário quem cadastra e classifica a notícia e outros que votam nesta mesma notícia para que ela se mantenha na página principal, as chances de se encontrar uma informação verdadeira e bem escrita aumentam bastante. As etapas do desenvolvimento do projeto “YourNews”, destinado ao cliente No Zebra Network Ltda, partiram do processo de análise e levantamento de requisitos, executados logo após a elaboração do plano de projeto, seguido da especificação dos casos de uso, os devidos diagramas, até o desenvolvimento das telas e do código do sistema em si. As propostas estabelecidas no início foram atingidas com sucesso, graças a um bom controle de execução de tarefas e de cronograma estabelecidos previamente no plano de projeto.

ABSTRACT

With the internet popularization, access to news has become increasingly easier and faster. The information bombing which we are daily submitted by the mass media makes us create more and more filters to have access to what really matters, or what would be more relevant. The reliability of the information obtained on the Internet is certainly one of the biggest difficulties because one of the widest problems faced by Internet users is not only whether the information is true or not, but also to know how to differ trustable information content and credibility from a totally absurd, or even a reliable site, from another dubious. Often nobody knows where the information came from, who found it, or who published. The anonymity that the network permits, influences directly on the "filter" of information, what makes even more complicate the selection process of these information. The "news centralizing" or "content aggregators" has gained considerably space on the internet. Once the user himself that inserts and classifies the news and other users that vote in this same news so it keeps in a relevant space on the main page, the chances of finding a true and well wrote news, increase significantly. The "YourNews" Project development stages, destined for No Zebra Network Ltda client, started from the analysis and raising requirements process, implemented just after the drafting of the project plan, followed by the use cases specification, the appropriate diagrams, until the screens and the code system development itself. The proposals set at the beginning were succeeded reached, thanks to a good execution control of tasks and schedule established previously in the project plan.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – MODELO DE APLICAÇÃO WEB CLÁSSICA E COM AJAX	18
FIGURA 2 – FUNCIONAMENTO DO AJAX	19
FIGURA 3 – WORK BREAKDOWN.....	48
FIGURA 4 – REDE DE TAREFAS	49
FIGURA 5 – GRÁFICO DE GANTT	50
FIGURA 6 – DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO.....	60
FIGURA 7 – DIAGRAMA DE CASOS DE USO	61
FIGURA 8 – DIAGRAMA DE CLASSES.....	62
FIGURA 9 – TELA REALIZAR CADASTRO	63
FIGURA 10 – TELA PESQUISAR NOTÍCIA	65
FIGURA 11 – TELA VISUALIZAR NOTÍCIA	66
FIGURA 12 – TELA PRINCIPAL.....	67
FIGURA 13 – TELA CONTATO	67
FIGURA 14 – EFETUAR LOGIN NA TELA PRINCIPAL.....	69
FIGURA 15 – TELA DE LOGIN	70
FIGURA 16 – TELA PRINCIPAL QUANDO LOGADO.....	71
FIGURA 17 – TELA DE NOTÍCIAS CADASTRADAS.....	72
FIGURA 18 – TELA DE NOTÍCIAS FAVORITAS	73
FIGURA 19 – TELA SAIBA MAIS	75
FIGURA 20 – TELA CADASTRO DE NOTÍCIAS.....	78
FIGURA 21 – TELA DE CONFIRMAÇÃO DE ADIÇÃO DE NOTÍCIA A FAVORITOS.....	80
FIGURA 22 – TELA MEU CADASTRO.....	83
FIGURA 23 – TELA LISTAR NOTÍCIAS	84
FIGURA 24 – TELA LISTAR USUÁRIOS	86
FIGURA 25 – TELA EDITAR NOTÍCIA.....	87
FIGURA 26 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC01 - REALIZAR CADASTRO	99
FIGURA 27 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 - REALIZAR CADASTRO ...	99
FIGURA 28 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E02 – REALIZAR CADASTRO...	100
FIGURA 29 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC02 - PESQUISAR NOTÍCIA.....	100
FIGURA 30 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 - PESQUISAR NOTÍCIA.....	101
FIGURA 31 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC03 - VISUALIZAR NOTÍCIA.....	101
FIGURA 32 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC04 – ENVIAR E-MAIL	102
FIGURA 33 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – ENVIAR E-MAIL.....	102
FIGURA 34 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC05 – EFETUAR LOGIN	103
FIGURA 35 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – EFETUAR LOGIN	103
FIGURA 36 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E02 – EFETUAR LOGIN	104
FIGURA 37 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC06 – EFETUAR LOGOUT	104
FIGURA 38 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC07 – LISTAR NOTÍCIAS CADASTRADAS.....	105

FIGURA 39 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC08 – LISTAR NOTÍCIAS FAVORITAS	105
FIGURA 40 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC09 – ENVIAR NOTÍCIA E-MAIL	106
FIGURA 41 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC10 – ADICIONAR VOTO	106
FIGURA 42 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC11 – ADICIONAR NOTÍCIA	107
FIGURA 43 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – ADICIONAR NOTÍCIA.....	108
FIGURA 44 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC12 – ADICIONAR NOTÍCIA FAVORITOS	108
FIGURA 45 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – ADICIONAR NOTÍCIA FAVORITOS	109
FIGURA 46 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC13 – ADICIONAR COMENTÁRIO	109
FIGURA 47 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – ADICIONAR COMENTÁRIO	110
FIGURA 48 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC14 – EDITAR CONTA.....	110
FIGURA 49 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC15 – LISTAR NOTÍCIAS.....	111
FIGURA 50 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC16 – LISTAR USUÁRIOS	111
FIGURA 60 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC17 - EDITAR NOTICIA	112
FIGURA 61 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC18 - EXCLUIR USUÁRIO	112
FIGURA 62 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC19 - DELETAR NOTICIA	113
FIGURA 63 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC20 - ATIVAR USUÁRIO	113
FIGURA 64 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC21 - BANIR USUÁRIO	114
FIGURA 65 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC22 - ATIVAR TODOS	114
FIGURA 66 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC23 - BANIR TODOS	115
FIGURA 67 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - REALIZAR CADASTRO	116
FIGURA 68 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - PESQUISAR NOTÍCIA	117
FIGURA 69 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - ENVIAR E-MAIL	118
FIGURA 70 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - EFETUAR LOGIN	119
FIGURA 71 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - ADICIONAR NOTÍCIA	120

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AJAX – *Asynchronous JavaScript+CSS+DOM+xmlHttpRequest* resumido posteriormente para *Asynchronous Javascript And XML*
API – *Application Programming Interface*
CASE – *Computer-Aided Software Engineering*
CEO – *Chief Executive Officer*
CERN – *European Council for Nuclear Research*
CSS – *Cascading Style Sheets*
DER – Diagrama Entidade-Relacionamento
DHTML – *Dynamic HTML*
DOM – *Document Object Model*
ECMA – *European Computer Manufacturers Association*
HTTP – *hyper texte transfer protocol*
IDE – *Integrated Development Environment*
MAPS – Metodologia para Análise de Projetos e Sistemas
NZN – *No Zebra Network Ltda*
RDF – *Resource Description Framework*
SWT – *Standard Widget Toolkit*
UML – *Unified Modeling Language*
WWW – *World Wide Web*
XHR – XMLHttpRequest
XHTML – Uso de HTML e CSS
XML – *EXtensible Markup Language*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 OBJETIVO GERAL	9
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
2 MÉTODOS	10
2.1 O CLIENTE	10
2.2 LEVANTAMENTO DE DADOS E ANÁLISE DE REQUISITOS	11
2.2.1 Sobre o estudo dos sistemas semelhantes ao projeto “YourNews”	12
2.2.1.1 Sistema DIGG	12
2.2.1.2 Sistema REC6	13
2.2.1.3 Sistema MUGG	13
2.3 MODELAGEM DO SISTEMA	13
2.4 IMPLEMENTAÇÃO DO SISTEMA	14
2.4.1 Sobre as linguagens de programação utilizadas no sistema	14
2.4.1.1 HTML	14
2.4.1.2 PHP	15
2.4.1.3 JavaScript	16
2.4.1.4 AJAX	16
2.4.1.5 RSS	20
2.4.1.5.1 Breve histórico da evolução do RSS	20
2.4.1.5.2 Funcionamento do RSS	20
2.4.2 Sobre a ferramenta utilizada na manipulação das linguagens	21
2.4.2.1 Eclipse	21
2.4.2.1.1 Plug-in PHPclipse	22
2.5 TESTES	22
2.5.1 Tipos de testes utilizados	22
2.5.1.1 Teste Estrutural (Caixa Branca)	22
2.5.1.2 Teste Funcional (Caixa Preta)	23
3 RESULTADOS	24
3.1 SOBRE OS RISCOS	24
3.1.1 Incompatibilidade de SW e SO	24
3.1.2 Equipe Inexperiente	25
3.1.3 Cumprimento de prazos, pressão psicológica e cliente abandonar o projeto	25
3.2 ATA	25
3.3 DESENVOLVIMENTO DA MODELAGEM DE DADOS	25
3.4 PROGRAMAÇÃO DO SISTEMA	26
3.5 HOMOLOGAÇÃO DO SISTEMA PELO CLIENTE	26
4 DISCUSSÃO	27
5 CONCLUSÃO	28
REFERÊNCIAS	29
GLOSSÁRIO	31
APÊNDICES	33

1 INTRODUÇÃO

Com a popularização do acesso à *internet*, percebe-se um grande aumento do volume de informações que circula na rede e, com isso, cresce também a quantidade de informações de baixa credibilidade, ou seja, o "lixo" da *internet*. Conseqüentemente, surge a necessidade de sistemas de qualificação da informação capazes de filtrar as mais precisas e mais completas no menor tempo possível. Sistemas como os centralizadores de notícias, também conhecidos por agregadores de conteúdo, a cada dia ganham maior número de adeptos entre os usuários da *Web* por executarem bem tal tarefa. O grande atrativo deste tipo de sistemas é sua habilidade em garantir maior veracidade e confiabilidade das informações por meio de um processo simples de seleção que funciona com a própria ajuda dos usuários. Sistemas como estes reúnem as informações postadas das mais diversas procedências, num único local e, através de um processo de votação, categorizam as mais lidas e votadas como as mais fidedignas, além de possibilitarem a inserção de novos *links* de notícias e a comunicação entre usuários por meio de postagem de comentários.

Desde o primeiro e mais famoso centralizador — conhecido por DIGG (www.digg.com) — até os mais recentes *sites* feitos em nossa língua, todos apresentam, como principal característica, o controle do conteúdo do *site* pelo usuário e a fácil manutenção do mesmo, pois o designer não precisa atualizar uma nova página sempre que exista uma atualização, já que quem o faz é o próprio usuário. Como as notícias são posicionadas em evidência na página em função dos votos, as notícias falsas e/ou lixo visual são, em geral, facilmente descartados do *site*, sem a necessidade de exclusão por um administrador (mesmo isso sendo possível em caso de extrema necessidade).

Este tipo de sistema geralmente é muito bem sucedido, pois a classificação das notícias é feita pelo cliente e a validação pelo Administrador do *site* que pode verificar e confirmar a veracidade das notícias deixando somente aquelas verdadeiras e de caráter íntegro.

Graças a sistemas como o DIGG, hoje em dia é muito mais fácil adquirir informações atualizadas de toda parte do mundo, sem a necessidade de navegar de *site* em *site* a procura delas. Como é o próprio usuário quem cadastra e classifica a

notícia, sempre se tem mais chances de ler o que existe de mais interessante e mais atual no mundo das notícias.

1.1 OBJETIVO GERAL

Este trabalho teve como objetivo principal desenvolver um *site* que reunisse notícias de diversas categorias selecionadas pelos usuários.

A idéia central do projeto foi gerar conteúdos de uma rede colaborativa de usuários de todas as faixas etárias, onde fossem incluídos links das notícias de maior preferência, além de um sistema de votação e comentários das notícias alheias.

Para tanto, visou-se o desenvolvimento de um sistema *Web* que se assemelhasse com um sistema desktop, ou seja, que mostrasse respostas às ações requisitadas pelo usuário o mais rápido possível.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver um cadastro de usuários simples.
- Construir um cadastro de notícias, ordenado por ordem de postagem e por quantidade de votos.
- Desenvolver um sistema de administração de conteúdo e de usuários.
- Desenvolver um sistema de envio de notícia por *email*.
- Desenvolver espaço para comentários nas notícias.

2 MÉTODOS

2.1 O CLIENTE

A *No Zebra Network* Ltda (NZN) é uma empresa de capital integralmente nacional, criada no ano 2000, que tem por objetivo a produção e gestão de *websites* de conteúdo, focando produtos que possam ser oferecidos sem custo aos internautas.

Estabelecida com sede em Curitiba, a *No Zebra Network* conta atualmente com uma equipe de 32 colaboradores, e é proprietária de *sites* como o Baixaki.com.br, o BaixakiJogos.com.br e o TudoGostoso.com.br, que, em conjunto, são acessados mensalmente por mais de 17 milhões de internautas. Estes *websites* contam com grande alcance em todo território brasileiro, além de um grande volume de acessos de diversos países, como Portugal e outras nações de língua portuguesa, além de Japão e Estados Unidos.

Atualmente, visando a expansão para novas áreas de atuação, a *No Zebra Network* planeja lançar um *website* voltado ao público que busca um mecanismo eficiente de localização de notícias em língua portuguesa, apresentando-as segundo critérios de relevância atribuídos pelos próprios usuários, batizado temporariamente de “Projeto Your News”. Para o desenvolvimento dos mecanismos de base deste novo produto, a *No Zebra* fechou parceria com a equipe de alunos do curso Superior de Tecnologia em Informática da Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Para melhor exibir a trajetória da *No Zebra Network* (NZN), apresentamos abaixo os fatos mais relevantes destes sete anos:

Em outubro de 2000, o primeiro produto da “*No Zebra Network*” era lançado: tratava-se da centelha do maior portal de *downloads* do Brasil. O Baixaki nasceu modesto e com uma roupagem adequada para sua época, acompanhando as tendências de portais maiores como o UOL. O final do ano 2000 foi marcado pelo descrédito dos investidores no mercado da *internet*, num evento que ficou conhecido como “o estouro da bolha da *internet*”, o que dificultou a trajetória deste novo empreendimento nos anos iniciais.

As grandes dificuldades que se seguiram ao estouro da bolha da *internet* tornavam o crescimento lento, e acabaram levando um dos principais concorrentes

do Baixaki de então, o DoisBois, a encerrar suas atividades no ano de 2001, sendo incorporado ao Baixaki.

Em 2002 ocorreu a primeira mudança de *layout*^{*}, com o *site* já hospedado no SuperiG (atual iG). Nessa época o mercado de *softwares* nacionais ainda representava forte destaque no conteúdo. Já sob a barra do recém-nomeado iG, o *site* Baixaki ganha seus primeiros ares de portal com a linha de Destaques e Papéis de Parede relevantes para a audiência nacional.

Em agosto de 2005, a NZN diversificou sua atuação ao lançar um *site* voltado à culinária, contando com receitas prontas de fácil preparo e acessíveis até mesmo para quem cozinhou poucas vezes ou tinha receio do fogão. Batizado de TudoGostoso, o *site* foi acolhido pelo portal UOL.

O ano de 2005 marcou também a virada histórica em que o Baixaki superava os concorrentes e solidificava sua posição de maior *site* de *downloads* do Brasil, finalmente consolidada em 2006, após uma nova reformulação de *layout*. O Baixaki segue firme na liderança do setor desde então.

O ano de 2007 marcou a chegada do Tudo Gostoso à liderança do segmento de culinária, mas as boas novidades não pararam por aí. Em Abril de 2007, surgia o Baixaki Jogos, *site* especializado no público de videogame e jogos eletrônicos, já despontando como um dos grandes em língua portuguesa.

Ainda em 2007 foram lançados dois projetos: o Eu Já Fui, *site* especializado em viagens; e a área de jogos casuais em *Flash*, encartada ao Baixaki Jogos.

2.2 LEVANTAMENTO DE DADOS E ANÁLISE DE REQUISITOS

Com a elaboração do plano de projeto, as etapas para concepção do sistema mostraram-se mais claras, possibilitando assim a melhor divisão das tarefas e a melhor organização do tempo disponível para conclusão do mesmo.

Concluído o Plano de Projeto, utilizou-se o período de um mês para a coleta de informações e dados sobre as necessidades do cliente, buscando informações sobre sistemas semelhantes ao proposto neste projeto.

Com as idéias sugeridas pelo cliente e com o material coletado pode-se finalmente sintetizar os dados necessários para a formulação de um sistema

completo e eficiente. Essa síntese foi apresentada ao cliente e, com o seu devido consentimento, deu-se continuidade ao processo.

Com o conjunto de idéias iniciais do sistema estabelecido, deu-se início à fase de especificação dos casos de uso, onde se iniciou a descrição detalhada das principais funcionalidades do sistema.

2.2.1 Sobre o estudo dos sistemas semelhantes ao projeto “YourNews”

Durante o período de levantamento de dados e análise de requisitos, fez-se uma intensa pesquisa com sistemas centralizadores de notícia e outros sistemas gerenciadores de conteúdo existentes na internet. Desta maneira, estudou-se e analisou-se as particularidades destes sistemas, constatando-se os defeitos e as funcionalidades bem sucedidas de cada um deles.

Alguns sites centralizadores de notícias além do DIGG foram usados como base para este projeto, tais como: (<http://linkk.com.br/>, <http://digago.com/>, <http://rec6.via6.com/>, <http://www.nerdown.com/>, <http://www.mugg.com.br/>). Além dos sites citados acima, para desenvolver e concluir este trabalho, informações adicionais foram buscadas junto ao cliente e ao professor orientador do projeto.

2.2.1.1 Sistema DIGG

Como mencionado anteriormente, o sistema DIGG foi o precursor de todos os sistemas agregadores de notícias. Segundo Layton (2007) o Digg trabalha como um *Slashdot*, porém sem editores. O *site* tem uma postura de divulgação muito democrática pelo fato de seu conteúdo ser 100% manipulado e organizado pelo usuário. O sistema foi criado em dezembro de 2004 e seu co-fundador, Kevin Rose, gastou US\$1000 dólares para desenvolver e lançar o sistema, utilizando softwares open-source. Rose contou com auxílio de Jay Adelson como CEO e Owen Byrne como engenheiro sênior de software do sistema DIGG. Seis meses após seu lançamento, o *site* já contava com 25 mil usuários cadastrados e, 6 meses depois, o *Digg* já mantinha 80 mil usuários cadastrados e 500 mil visitantes por dia. Em maio

de 2006 o *Digg* chegou a mais de um milhão de visitantes por dia, 1500 notícias postadas diariamente e 300 mil usuários registrados.

2.2.1.2 Sistema REC6

É um site onde os usuários enviam notícias, a partir de links, para que as mesmas possam ser mostradas na página principal por processo de votação. Dessa forma sempre as últimas e principais notícias estarão em evidência (SOBRE O REC6, 2007).

2.2.1.3 Sistema MUGG

Neumann e Esteves (2007) comentam que o canal de notícias de seu *site* é feito pelo próprio leitor (no caso o usuário). O objetivo do *site* é reunir em um só lugar informações e novidades sobre artistas que, segundo eles, muitas vezes se encontram mesclados na mídia e oculto em blogs e sites mais alternativos. Além de reunirem notícias, eles objetivam montar uma comunidade consistente de usuários que gostam de música. Essa comunidade seria aberta para discussão, trocas e socialização entre os participantes. Neumann e Esteves ainda mencionam a importância do usuário em seu *site*, por se tratar de um sistema colaborativo, cuja atualização, comentários e classificação das notícias são feitos constantemente por eles.

2.3 MODELAGEM DO SISTEMA

Concluída a etapa de Levantamento de dados, iniciou-se a fase de modelagem do sistema, a qual consistiu basicamente em adaptar os dados e informações coletados na fase anterior (Levantamento de Dados e Análise de Requisitos) e transformá-los em diagramas. Graças às técnicas de UML aprendidas

nas aulas de MAPS e utilizando o software “*Rational Rose Enterprise Edition*”¹ conseguiu-se construir os diagramas de caso de uso, diagrama entidade-relacionamento (DER), diagrama de classes e diagrama de seqüência com agilidade e praticidade. Com a elaboração dos diagramas em andamento, outras etapas importantes também puderam ser iniciadas, tais como: a criação das primeiras telas do sistema, atribuição das suas funções, estabelecidas na especificação dos casos de uso e, além disso, após a construção do diagrama de classes pode-se dar início ao primeiro esboço do banco de dados e parte do código do sistema.

2.4 IMPLEMENTAÇÃO DO SISTEMA

No desenvolvimento do sistema utilizaram-se as seguintes tecnologias: HTML, PHP, JAVASCRIPT, MYSQL, CSS, AJAX e RSS; todas manipuladas usando o ambiente integrado de desenvolvimento (IDE) Eclipse versão 3.2 (para manipular o PHP no Eclipse foi utilizado o *plugin* PHPEclipse). O Banco de Dados utilizado foi o MYSQL versão 4.1.22, sendo seus dados manipulados através da ferramenta phpMyAdmin versão 2.11.0.

2.4.1 Sobre as linguagens de programação utilizadas no sistema

Escolheu-se o que há de mais avançado em linguagens de programação, porém priorizando sempre o uso de linguagens *open-source*. A seguir, uma breve descrição sobre cada uma delas.

2.4.1.1 HTML

Aurélio (2001) afirma que o surgimento do HTML aconteceu em 1991 no CERN (*European Council for Nuclear Research*), na Suíça, sendo criado pelo inglês

¹ Ferramenta CASE para auxílio nas várias etapas de construção de um software profissional. Ela foi criada pela Rational e adiante adquirida pela IBM. Esta ferramenta facilita a modelagem dos diagramas da UML.

Tim Berners-Lee, de 44 anos, que a concebeu unicamente como uma linguagem que serviria para interligar computadores do laboratório e outras instituições de pesquisa e exibir documentos científicos de forma simples e de fácil acesso. Aurélio ainda afirma que após julho de 1992 a biblioteca de desenvolvimento HTML seria liberada para o alcance da rede mundial pelo WWW e, após essa liberação, essa primeira biblioteca daria origem à construção de vários browsers WWW e servidores que tornariam a WEB viável. Ele ainda menciona o MOSAIC, que afirma ser o primeiro *browser* multiplataforma criado, tornando-se disponível a milhões de usuários após a criação das versões para MAC e WINDOWS em outubro de 1993. Ele também fala sobre as versões de HTML procurar sempre se atualizar sem prejudicar os autores de páginas simples, nem os desenvolvedores de softwares comerciais, mantendo a visão de que todos os equipamentos fossem capazes de usar a informação da Web utilizando o HTML. Aurélio conclui falando sobre o HTML 4.0 que permite a utilização *style sheets* (CSS), *scripting*, *frames* (janelas), *embedding objects*, melhor suporte para texto com direção variável (esquerda, direita, e ambos), tabelas mais visualizáveis, melhorias nos *forms*, além de melhor acessibilidade para pessoas com incapacidades.

2.4.1.2 PHP

Dall'Oglio e Miranda (2006) comentam que o PHP (*Personal Home Pages*) foi criado no outono de 1994 por Rasmus Lerdorf. Em 1995, Rasmus tornou seu projeto *open-source*, liberando a correção e atualização do PHP para o público. Segundo eles a primeira versão do PHP era muito direta e tinha um *parser* simples que reconhecia alguns macros especiais, além de algumas funcionalidades específicas para as *homepages* daquela época. Eles ainda citam que o *parser* fora reescrito em 1995 e renomeado para PHP/FI versão 2, sendo que o “FI” significa “*Form Interpreter*” ou “Interpretador de Formulários”. Zeev Suraski e Andi Gutmans citados por Dall'Oglio e Miranda (2006), comentam que, em meados de 1997 teriam reescrito o *parser* original, deixando assim de estar sob a responsabilidade de Rasmus, para estar sob a coordenação de um grupo, formando a base para o PHP3, agora chamado de PHP: *Hypertext Preprocessor* - um acrônimo recursivo. Eles concluem

ao mencionar a versão 4 do PHP, o PHP4 que, segundo eles, fora reescrita por Suraski e Gutmans, baseada na tecnologia Zend. Segundo o site br.php.net o lançamento oficial do PHP4 aconteceu em maio de 2000. O site menciona a significativa melhora da performance da versão 4 que já incluíam o suporte para muitos servidores Web, sessões HTTP, buffer de saída, maneiras mais seguras de manipular *input* de usuários e muitas construções novas na linguagem. Segundo a Wikipédia (2007) em junho de 2004 aconteceu o lançamento da versão utilizada em nosso projeto, o PHP5, introduzindo um novo modelo de orientação a objeto, como a Reformulação dos Construtores e adição de Destrutores, visibilidade de acesso, abstração de objetos e interfaces de objetos.

2.4.1.3 JavaScript

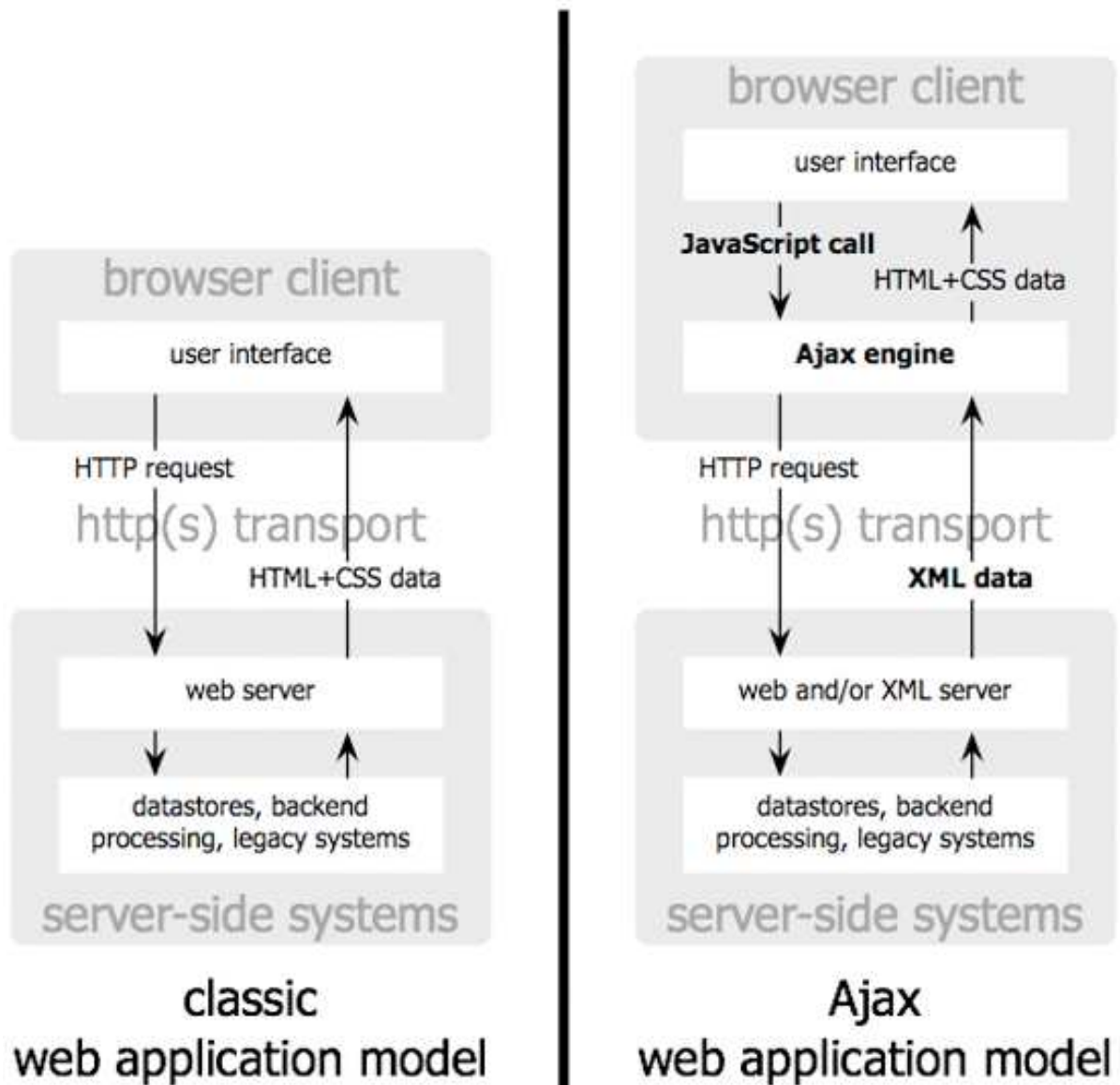
Segundo a Wikipédia (2007) a linguagem de programação JavaScript foi criada pela Netscape em 1995, se chamava *LiveScript* anteriormente e suas principais funcionalidades eram de validação de formulários no lado cliente (*browser*) e interação com a página. A Wikipédia ainda comenta sobre a linguagem Javascript ter a sintaxe semelhante à do Java, porém diferente no conceito e no uso, principalmente por oferecer tipagem dinâmica, não definindo tipos de variáveis, ser interpretada ao invés de compilada, possuir ferramentas padrões para listagens e oferecer suporte a expressões regulares, sendo estas duas últimas, características comuns à linguagens *script* de um modo geral. A mesma fonte cita a criação do padrão ECMA-262, conhecido também por ECMAScript baseado no padrão ECMA criado em função da vasta versatilidade e funcionalidade em lidar com ambientes em árvore que o Javascript tem. Ela ainda comenta sobre a possibilidade de se modificar dinamicamente os estilos dos elementos de uma página HTML, utilizando o CSS, tecnologia esta conhecida por DHTML.

2.4.1.4 AJAX

Gonçalves (2006) comenta sobre a tecnologia ajax ter sido idealizada por Jesse James Garrett, que teria definido o objeto XMLHttpRequest como um

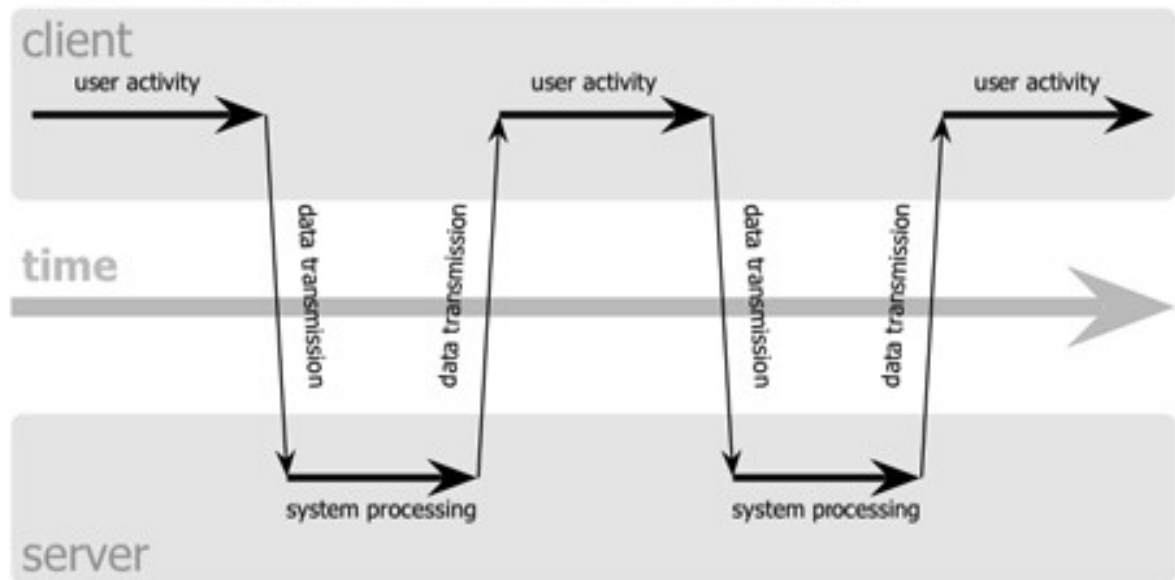
componente criado juntamente com o Internet Explorer 5, da Microsoft, e que posteriormente teria sido incorporado aos demais navegadores. Gonçalves ainda afirma que o Ajax é a técnica adequada para utilização de DHTML, substituindo o modelo requisição/resposta de comunicação sincronizada pela comunicação assíncrona e separando a visualização assim como a busca dos dados. Ao contrário do que muitos pensam, o AJAX não é uma tecnologia nova, trata-se, na verdade, de uma união de várias tecnologias já existentes. Gonçalves descreve as seguintes tecnologias: XHTML que é o uso do HTML e CSS para apresentar informações, DOM (*Document Object Model*), que por meio de JavaScript interage dinamicamente com a informação apresentada e XHR (*XMLHttpRequest*), que troca dados assincronamente com o servidor Web, utilizado tanto para o XML e HTML como para qualquer formato texto. Sobre as vantagens do AJAX, Gonçalves cita principalmente a redução de banda já que se poupa a requisição de objetos como menus, rodapé, figuras e dados ao servidor, uma vez que o *download* destes seria somente necessário na primeira visualização da página e sendo que a parte da informação, a qual o usuário requisitou, corresponde apenas a uma pequena fração do que se vê na página. Ele ainda menciona a característica de que boa parte dos elementos são processados no próprio navegador, agilizando os processos solicitados pelo usuário, deixando a navegação mais rápida e incentivando o uso de interfaces mais sofisticadas, já que o programador não se preocupará em colocar imagens muito grandes em seu site, temendo a lentidão de seu sistema.

Algumas imagens para ajudar o funcionamento da tecnologia Ajax seguem abaixo (FIGURAS 1 E 2)



GURA 1 – MODELO DE APLICAÇÃO WEB CLÁSSICA E COM AJAX
 FONTE: GOLÇALVES (2006)

classic web application model (synchronous)



Ajax web application model (asynchronous)

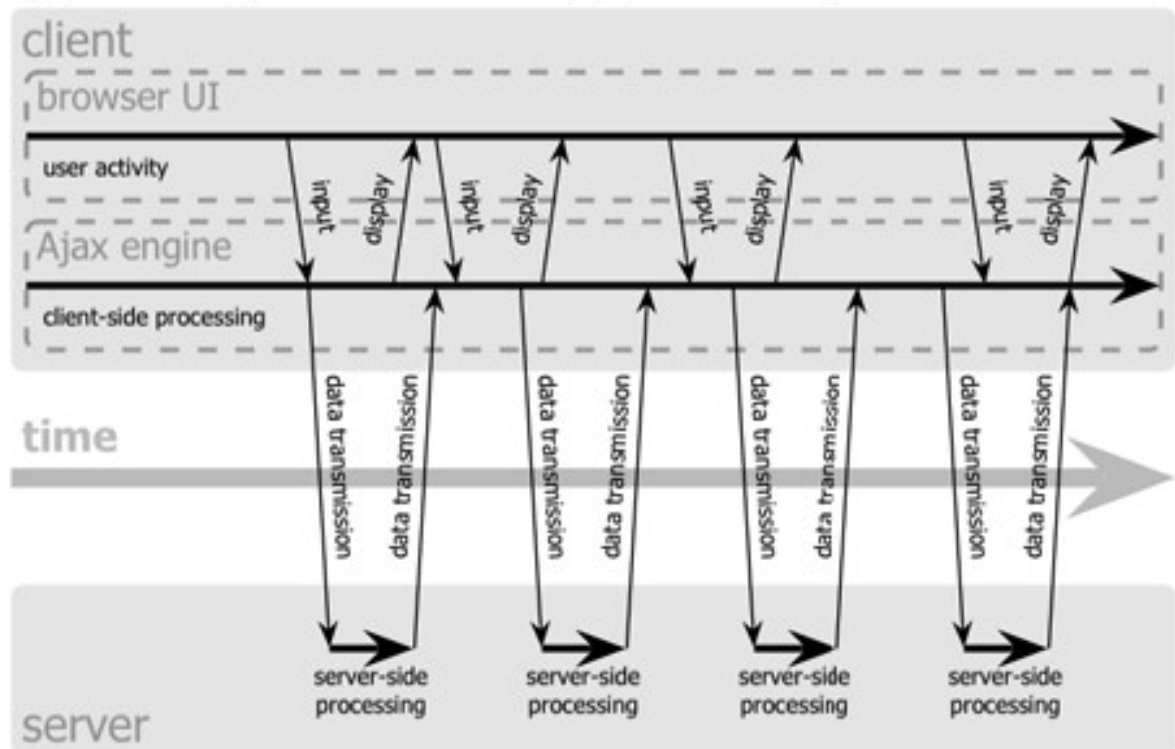


FIGURA 2 – FUNCIONAMENTO DO AJAX
FONTE: GOLÇALVES (2006)

2.4.1.5 RSS

2.4.1.5.1 Breve histórico da evolução do RSS

RSS é o acrônimo de *RDF Site Summary* no RSS 0.90, primeira versão desta ferramenta criada em março de 1999 e que foi desenvolvida em RDF para utilização no portal “my.netscape.com” como padrão para publicação de *headlines* (manchetes) em sistemas de publicação.

Em junho de 1999, uma versão simplificada foi desenvolvida, o RSS 0.91, baseada em XML, chamada de *Rich Site Summary*. Em agosto de 2000, a *RSS-DEV Working Group* separou o projeto, criando o RSS 1.0, que era baseado no formato de metadados RDF. Em setembro de 2002 sua evolução seria na versão 0.91, que originou o RSS 0.92.

Finalmente em dezembro de 2002 nascia a especificação do RSS utilizada em nosso sistema, a RSS 2.0, a qual foi batizada de *Really Simple Syndication*.

2.4.1.5.2 Funcionamento do RSS

Trata-se de uma tecnologia baseada na linguagem XML que tem a função de reunir conteúdos espalhados na Web. É utilizada principalmente em páginas com atualizações constantes, como sites de notícias e blogs. O usuário, através desta tecnologia, pode “assinar” canais (*feeds*) de informações conforme a sua preferência e, assim, manter-se atualizado em seus sites preferidos, sem ter que visitá-los constantemente. Através de determinados programas especializados, ou mesmo pelo próprio *browser*, o usuário pode ter conhecimento de todas as atualizações efetuadas em suas páginas assinadas.

RSS é uma tecnologia de sindicância de conteúdo (*Web Syndication*). Sindicar significa reunir ou colher informações sobre alguma coisa, compartilhando-as por vários meios de comunicação ao mesmo tempo. Um *feed* ainda pode conter metadados associados a ele, sendo qualquer tipo de informação, tais como um título,

informações do editor, dos direitos autorais ou um nome por exemplo. As principais vantagens dessa tecnologia são: a interoperabilidade, a rápida disseminação de conteúdo e a economia de banda e de tempo para o usuário.

2.4.2 Sobre a ferramenta utilizada na manipulação das linguagens

A escolha da ferramenta para manipulação da linguagem foi uma etapa crucial para o desenvolvimento do código do sistema. Visou-se a preferência por uma única ferramenta que pudesse manipular todas as linguagens utilizadas, que fosse ágil e que, de preferência, fosse *open-source*.

Optou-se pela escolha do software Eclipse por se encaixar em todas as características citadas acima e ainda ser de fácil aprendizado e manipulação.

2.4.2.1 Eclipse

O Eclipse é uma IDE *open-source* para elaboração de códigos de computador. Criado inicialmente pela IBM que, após desenvolver a primeira versão do software, resolveu abrir seu código e doá-lo para a comunidade, o Eclipse hoje é a IDE Java mais utilizada no mundo. Ao invés do *Swing*, usa SWT como biblioteca gráfica (WIKIPÉDIA, 2007).

O Eclipse é uma plataforma criada para desenvolvimento web e elaboração de aplicações integradas. Seu maior incentivo é o desenvolvimento rápido de características integradas pelo uso de modelo por *plug-ins*. O eclipse também apresenta um modelo comum de interface para que o usuário trabalhe com as ferramentas, além de funcionar em múltiplas plataformas. O desenvolvimento de *plug-ins* para as APIs do eclipse é uma das suas principais diferenças, possibilitando assim a manipulação de várias linguagens. Os *plug-ins* do eclipse são encontrados dinamicamente graças a uma arquitetura encontrada em seu núcleo: a plataforma, então, cuida do gerenciamento das fundações do ambiente gerando um modelo padrão de navegação para o usuário. Assim cada *plug-ing* fica responsável por um pequeno número de tarefas com um escopo bem definido (PEDROSA, 2004).

2.4.2.1.1 *Plug-in* PHPeclipse

O Eclipse foi inicialmente desenvolvido para ser uma IDE Java, porém, graças a tecnologia de *plug-ins* que ele utiliza, hoje pode-se programar em várias linguagens diferentes. Para programar em PHP no Eclipse é necessário a utilização do *plugin* PHPeclipse. Sua instalação é simples, bastando descompactar a pasta do arquivo dentro da pasta de *Plug-ins* do Eclipse.

Além do suporte à linguagem, o *plug-in* ainda dispõe de algumas facilidades para o programador da linguagem PHP, tais como botões para iniciar e parar tanto o eclipse quanto o mysql, *highlighting* alguns comandos habilitados na opção autocompletar e listar as funções e métodos do projeto (MINETTO, 2006).

2.5 TESTES

O objetivo dos testes foi verificar, através de execuções controladas, se o comportamento do sistema ocorreu de acordo com o esperado. Através do teste pode-se descobrir seus erros, assim como a averiguação das suas funcionalidades e se elas se encontravam trabalhando de acordo com as especificações do projeto, ou seja, se o desempenho foi cumprido. Além disso, só com a realização dos testes foi possível avaliar a confiabilidade e a qualidade do software.

No caso deste projeto todos os integrantes foram os testadores e contribuíram para a busca dos erros para assim tornar nosso sistema à altura do esperado, livre de defeitos e funcionando como o desejado.

2.5.1 Tipos de testes utilizados

Utilizamos os seguintes tipos de testes em nosso sistema.

2.5.1.1 Teste Estrutural (Caixa Branca)

Neste tipo de teste os caminhos lógicos são testados utilizando o software, garantindo que todos os caminhos dentro de um módulo tenham sido executados ao menos uma vez, através de testes de todas as decisões lógicas para valores verdadeiros ou falsos, além de todos os laços em suas fronteiras e das estruturas de dados internas. (MACORATTI, 2005).

2.5.1.2 Teste Funcional (Caixa Preta)

Este é utilizado em complemento ao Teste Estrutural com o intuito de achar os erros de classes e tipos.

É utilizado para comprovar se as funções do sistema são operacionais, se as entradas são aceitas normalmente e se as suas devidas saídas serão produzidas de acordo com o esperado, além de testar se a integridade das informações externas será mantida. Busca encontrar erros nas funções incorretas ou faltantes, erros na interface, nas estruturas de dados, no acesso ao banco de dados, além de procurar erros na inicialização e término do sistema e da averiguação de seu desempenho (MACORATTI, 2005).

3 RESULTADOS

A meta definida no plano de projeto (apêndice 1), que era o desenvolvimento de um sistema Web que reunisse notícias selecionadas por um usuário através de um algoritmo que ordenasse as buscas e desse relevância somente àquelas com recepção positiva pelo público, foi alcançada.

Verificou-se que o sistema ordena as notícias por ordem de data de postagem e de melhor classificação de notas dadas pelos usuários. Elas são divididas por classificações fornecidas pelo cliente.

Com relação às atividades desenvolvidas (apêndice 2), houve algumas dificuldades, que já estavam previstas nas estimativas de riscos abordadas no plano de projeto, os resultados foram:

Riscos do Projeto	Resultado
Perda de Dados	Sem problemas
Deficiência de hardware	Sem problemas
Incompatibilidade de SW e SO	Alguma Dificuldade
Equipe Inexperiente	Alguma Dificuldade
Cumprimento de Prazos	Alguma Dificuldade
Pressão psicológica	Alguma Dificuldade
Cliente abandonar o projeto	Houve troca de projeto e de cliente
ADSL indisponível	Sem problemas
Falta de energia	Sem problemas
Imprevistos com membros da equipe	Sem problemas

3.1 SOBRE OS RISCOS

3.1.1 Incompatibilidade de SW e SO

Houve problemas com o Navegador Internet Explorer, onde alguns *plug-ins* apresentaram problemas na interpretação do sistema.

3.1.2 Equipe Inexperiente

Devido à falta de conhecimento dos membros da equipe nas linguagens e técnicas utilizadas e devido aos poucos trabalhos documentados sobre o assunto.

3.1.3 Cumprimento de prazos, pressão psicológica e cliente abandonar o projeto

Devido ao abandono do projeto pelo cliente houve menos tempo para a elaboração do plano e do projeto em si, o que acarretou numa pressão psicológica devido aos prazos já estarem estipulados.

3.2 ATA

Todas as reuniões e decisões tomadas pela equipe estão devidamente registradas na ata do projeto (apêndice 3), bem como as atividades executadas, seus participantes e suas respectivas datas.

3.3 DESENVOLVIMENTO DA MODELAGEM DE DADOS

Após o primeiro esboço do banco de dados criado a partir do diagrama entidade relacionamento (apêndice 4) foi possível dar continuidade a construção das tabelas usando os diagramas essenciais, tais como diagrama de casos de uso (apêndice 5) e diagrama de classes (apêndice 6). Então, já com algumas telas elaboradas, foram detalhados os casos de uso (apêndice 7) e desenvolvidos os devidos diagramas de seqüência (apêndice 8) e de atividades (apêndice 9). Com isso pode-se construir um banco de dados que possibilitou o detalhamento das funções e dos campos das tabelas e, conseqüentemente, a criação do dicionário de dados (apêndice 10).

3.4 PROGRAMAÇÃO DO SISTEMA

Com o sistema modelado adequadamente foi possível iniciar a programação do sistema. Previamente foi estipulado o uso das linguagens PHP e HTML, com o decorrer desta etapa, várias pesquisas foram iniciadas em sistemas semelhantes ao nosso e constatou-se a necessidade do uso de linguagens mais complexas e novas tecnologias, tais como Javascript e Ajax. Com isso, novos estudos, utilizando essas tecnologias, foram feitos e assim pode-se concluir a codificação do sistema (apêndice 11).

3.5 HOMOLOGOÇÃO DO SISTEMA PELO CLIENTE

A partir da aprovação do plano de projeto pelo cliente, as demais atividades foram iniciadas e, após a sua conclusão, o produto apresentado foi aprovado por ele, que concordou com os termos estipulados na declaração de aceite (apêndice 12).

4 DISCUSSÃO

No ano de 2007, na matéria de Projetos do Curso Superior de Tecnologia em Informática, ofertada pela Escola Técnica da Universidade Federal do Paraná, a equipe iniciou a procura de um cliente que atendesse as perspectivas do curso e da matéria de projetos. Após fechar acordo com o cliente No Zebra Network, o qual tinha interesse em um sistema gerenciador de notícias, iniciou-se uma rigorosa fase de levantamento e análise de requisitos e chegou-se a uma relação de idéias e objetivos para o projeto, então, após o consenso do cliente, pode-se dar continuidade as etapas seguintes.

No decorrer do desenvolvimento do sistema, vários obstáculos foram encontrados, porém foi possível vencê-lo e, graças a isso, muitos novos conhecimentos foram adquiridos. As novas tecnologias aprendidas como o AJAX e RSS que com certeza serão de muita utilidade para o nosso dia a dia como desenvolvedores de sistemas, já que além de tecnologias atuais, se adéquam a vários tipos de sistemas.

5 CONCLUSÃO

Este trabalho apresenta-se como um software de apoio a projetos com ênfase em atividades aplicado a uma empresa com atuação no ramo de desenvolvimento WEB (No Zebra Network Ltda).

No ambiente web viabilizou-se o controle de notícias como uma ferramenta para auxiliar o usuário moderno em relação ao tempo destinado à aquisição de informação.

Além da produção da ferramenta e sua documentação, salienta-se a importância da pesquisa realizada e registrada neste trabalho, bem como o conhecimento gerado com a utilização das novas tecnologias estudadas, tais como a RSS e AJAX.

REFERÊNCIAS

A História do PHP e projetos relacionados. Disponível em:
<<http://br.php.net/history>>. Acesso em: 14/11/2007

ALMEIDA R. L. de. Tecnologia Rss na Comunicação Científica. In: Encontro Nacional de Editores Científicos, 11., 2007, Ouro Preto-MG. Universidade de Brasília. Disponível em:
<[http://www.lncc.br/abec/doc/Slides%20da%20Programacao/Minicursos/minicurso%209h/Robson/mc1_031007.ppt#327,11,O que é RSS?](http://www.lncc.br/abec/doc/Slides%20da%20Programacao/Minicursos/minicurso%209h/Robson/mc1_031007.ppt#327,11,O%20que%20%C3%A9%20RSS?)>. Acesso em 19/11/2007.

AURÉLIO, E. D. **Tutorial DHTML** Edaurelio, 2001. Disponível em:
<<http://orbita.starmedia.com/~edaurelio/historia.htm>>. Acesso em: 28/10/2007

GOLÇALVES, C. F. **AJAX e WEB 2.0**, 2006. Disponível em:
<http://www.javanoroeste.com.br/2006/jales/apresentacao_jales.pdf>. Acesso em: 16/11/2007

LAYTON; JULIA. **Como funciona o Digg.com**, 2007. Disponível em:
<<http://informatica.hsw.uol.com.br/website-digg.htm>>. Acesso em: 05/11/2007

MACORATTI, J. C. **Testes em desenvolvimento de Software - você precisa disto ?**. 2005. Disponível em: <http://www.macoratti.net/tst_sw1.htm>. Acesso em: 23/11/2007

MINETTO, E. L. **Trabalhando com PHP e CVS no Eclipse**, Fev. 2006 Disponível em: <<http://www.linhadecodigo.com.br/Artigo.aspx?id=927>>. Acesso em: 29/10/2007

MOORE, J. *et al.* **A História do PHP**. Tradução de: DALL'OGGIO, P. e MIRANDA, T. G. 2006. Disponível em:
<http://gtk.php.net/manual1/pt_BR/html/intro.whatis.php.history.html>. Acesso em: 28/10/2007

NEUMANN, G.; ESTEVES, M. **Sobre o mugg**, 2007. Disponível em:
<<http://www.mugg.com.br/sobre.php>>. Acesso em: 05/08/2007

PEDROSA, A. V. et al. **Uso de XML em uma IDE: Uma explicação do modelo de Plug-ins da Plataforma Eclipse**. In: SEMINÁRIOS, 2004, Pernambuco: Universidade Católica de Pernambuco, 2004. Disponível em:
<<http://www.dei.unicap.br/~almir/seminarios/2004.2/ts04/xmlide/conceitosdeambienteintegrado.html>>. Acesso em: 28/10/2007

Sobre o Rec6. Disponível em: <<http://rec6.via6.com/faq.php?action=sobre>> Acesso em: 25/8/2007

WIKIPÉDIA, **JavaScript**, 2007. Disponível em:
<<http://pt.wikipedia.org/wiki/JavaScript>>. Acesso em: 25/10/2007

WIKIPÉDIA, **Eclipse IDE**. 2007. Disponível em:
<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Eclipse_\(IDE\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Eclipse_(IDE))>. Acesso em: 18/11/2007

WIKEPÉDIA, **PHP**. 2007. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/PHP#PHP_5>. Acesso em: 14/11/2007

GLOSSÁRIO

BLOG: ou *weblog*, ou *blogue* é uma página da *Web* cujas atualizações (chamadas *posts*) são organizadas cronologicamente de forma inversa.

BROWSER: são programas de computador usados para localizar e visualizar documentos em HTML. São esses programas que permitem a navegação no ambiente WWW e a visualização de *websites*. Os *browsers* mais utilizados são o Firefox e o Microsoft Explorer.

BUFFER: é uma região de memória temporária utilizada para escrita e leitura de dados. Os dados podem ser originados de dispositivos (ou processos) externos ou internos ao sistema.

DESKTOP: Na tela inicial do nosso computador, uma área de trabalho na tela que utiliza ícones e menus para simular uma mesa comum de escritório.

HIGHLIGHTING: Realce, destaque.

INTERNALTA: é a gíria usada para identificar o usuário da Internet, a pessoa que usa a Internet para comunicação, pesquisa, trabalho e/ou lazer.

INTERNET: é um conglomerado de redes em escala mundial de milhões de computadores interligados pelo Protocolo de Internet que permite o acesso a informações e todo tipo de transferência de dados.

LAYOUT: ou leiaute é um esboço mostrando a distribuição física, tamanhos e pesos de elementos como texto, gráficos ou figuras num determinado espaço.

LINK: Uma hiperligação, ou simplesmente uma ligação (também conhecida em português pelos correspondentes termos ingleses, *hyperlink* e *link*).

METADADOS: São informações sobre objetos da Web compreendidas por máquinas².

MULTIPLATAFORMA: Trata-se de um sistema ou programa que possa ser executado em mais de uma plataforma.

OPEN-SOURCE: (código aberto) – Trata-se de uma tecnologia que usa um código de carácter aberto. Ou seja, qualquer um pode olhar, baixar, atualizar ou editar sem que isso seja considerado um crime.

PARSER: Analisador sintático.

² Definição segundo: *WORLD WIDE WEB CONSORTIUM* – W3C. **Metadata and Resource Description**. 2001. Disponível em: <<http://www.w3.org/Metadata/>>. Acesso em 30/11/2007

SLASHDOT: Comunidade da internet destinada a manter notícias e artigos postados pelos próprios usuários, ou pela sua própria definição “*News for nerds. Stuff that Matters*” (Notícias para *nerds*. Coisas que importam). Ao contrario do Digg, a notícia é avaliada por um moderador que define as principais notícias do site.

SITE: Local na *Internet* identificado por um nome de domínio, constituído por uma ou mais páginas de hipertexto, que podem conter textos, gráficos e informações multimídia.

WEB: é o ambiente multimídia Internet, também conhecido como WWW.

WEBSITE: Uma localização na *internet* que pode ser visitada e com a qual pode-se estabelecer uma comunicação, obtendo ou fornecendo dados. O *website* pertence e é gerenciado por uma organização ou indivíduo para a realização de suas atividades na internet.

WINDOWS: Sistema operacional desenvolvido pela *Microsoft*. É o *software* que contém todas as instruções que fazem o computador funcionar, permite a execução de outros programas através do uso de janelas e recursos gráficos. É, hoje, o programa mais vendido no mundo inteiro.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 – PLANO DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS.....	34
APÊNDICE 2 – ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	55
APÊNDICE 3 – ATA DO PROJETO.....	57
APÊNDICE 4 – DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO	60
APÊNDICE 5 – DIAGRAMA DE CASOS DE USO.....	61
APÊNDICE 6 – DIAGRAMA DE CLASSES	62
APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO.....	63
APÊNDICE 8 – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA.....	99
APÊNDICE 9 – DIAGRAMAS DE ATIVIDADE.....	116
APÊNDICE 10 – DICIONÁRIO DE DADOS	121
APÊNDICE 11 – CÓDIGOS FONTE DO SISTEMA.....	125
APÊNDICE 12 – DECLARAÇÃO DE ACEITE	126

APÊNDICE 1 – PLANO DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS

I – INTRODUÇÃO

1 . ESCOPO E PROPÓSITO DO DOCUMENTO:

Ao longo desse documento apresentaremos e explicaremos um pouco sobre nosso software que é uma aplicação Web, citaremos algumas funções, seu principal objetivo, e demonstraremos também nosso cronograma, bem como uma lista de tarefas relacionadas e datas, estimativas de prazos para cumprimento das tarefas e sua distribuição aos integrantes de nossa equipe.

Demonstraremos as tecnologias usadas pela equipe para desenvolvimento deste projeto, alguns recursos usados para melhorar o desempenho da aplicação, monitoramento de riscos, e regras para apresentação de relatórios periodicamente.

2 . OBJETIVOS DO PROJETO:

2.1 OBJETIVOS:

Desenvolver um sistema Web com o objetivo de produzir um site que reúna notícias selecionadas pelo usuário através de um algoritmo que ordene as buscas e dê relevância somente àqueles que tiverem uma recepção positiva pelo público.

As notícias serão divididas de acordo com canais e etiquetas (“tags”) fornecidas pelo cliente e tudo ordenadas por mais acessados, e melhor classificação de notas dada pelo usuário.

2.2 FUNÇÕES PRINCIPAIS:

Será um site contendo links para notícias, onde as notícias serão dispostas em ordem de acesso, ou seja, o conteúdo mais visitado (“clicado”) receberá maior destaque, ficando um período indeterminado, o usuário ainda poderá dar notas às notícias classificando-as como mais votadas, a princípio, o usuário faz um cadastro simples (informando: NOME OU APELIDO, cadastrando uma SENHA, E-MAIL, CIDADE, ESTADO).

Na página inicial haverão canais a serem determinados pelo cliente.

O usuário poderá deixar um comentário da notícia, ou deixar no fórum sua opinião, e ainda indicar a notícia para algum amigo, também poderá adicionar a sua lista de favoritos as notícias que mais lhe chamaram a atenção, além de adicionarem novas notícias. Todos os links postados passarão por um processo de validação onde teremos um filtro de caracteres com um dicionário de palavras chaves (Ex: REMÉDIOS DIVERSOS, PORNOGRAFIA, PIRATARIA, PEDOFILIA, DROGAS, VENDA DE PRODUTOS E ETC), que serão identificadas na hora que os usuários postarem notícias, comentários ou qualquer outra coisa para evitar que o site se torne um "lixo visual".

A página ainda possuirá um sistema de busca de palavras chaves, onde o usuário busca notícias de acordo com sua necessidade ou curiosidade.

O site possuirá o sistema WEB 2.0 com RSS (RDF Site Summary), que é um recurso desenvolvido em XML que permite aos responsáveis por sites e blogs divulgarem notícias ou novidades destes. Para tal, o link e o resumo daquela notícia (ou a notícia na íntegra) é armazenado em um arquivo de extensão.xml, .rss ou .rdf (é possível que existam outras extensões). Esse arquivo é conhecido como feed que pega o início do texto de uma página WEB qualquer e seu link, preservando assim os direitos autorais do site.

2.3 QUESTÕES DE DESEMPENHO:

Prazo: as atividades deverão ser realizadas de acordo com os prazos estipulados, obtendo assim um melhor desempenho com relação a prazos de entrega, conclusão de atividades, etc.

Custo: os custos serão rigorosamente controlados.

Qualidade: ao final de cada etapa do projeto, haverá uma avaliação dos envolvidos por meio de relatórios de desempenho para assim determinar a qualidade obtida nos processos, cabendo revisão às atividades e processos visando à melhoria contínua da qualidade.

2.4 RESTRIÇÕES TÉCNICAS E ADMINISTRATIVAS:

As principais dificuldades no desenvolvimento do presente projeto são a inexperiência da equipe, a falta de orçamento, a carência de máquinas nos laboratórios da Universidade, a dificuldade na aquisição de softwares licenciados e às vezes uma certa indisponibilidade de horários da parte do cliente do projeto ou até mesmo do professor coordenador, são situações que podem aparecer e que será preciso saber contornar para não haver um atraso no andamento do trabalho.

II - ESTIMATIVAS DE PROJETO

1 . DADOS HISTÓRICOS USADOS NAS ESTIMATIVAS:

Para desenvolver o projeto, comparamos algumas funções e atividades do site em função de trabalhos já realizados na faculdade, como por exemplo, um cadastro de cliente simples que facilmente é desenvolvido em 1 dia, juntamente com o desenvolvimento do seu banco de dados em 1 semana, partindo-se da comparação, usaremos aproximações de tempos para que a conclusão das tarefas designadas a cada integrante seja o mais próximo da realidade.

Houve ainda uma análise comparativa com sites semelhantes, como o Digg, o Rec6, o Weshow, o Chime e o Linkk (<http://www.digg.com> / <http://rec6.via6.com> / <http://www.weshow.com.br> / <http://www.chime.tv> / <http://www.linkk.com.br>). Estes sites têm muitas das funções que nosso produto vai ter, como cadastro de usuários, a classificação e ordenação das notícias. Da análise da complexidade das tarefas e dos históricos a que tivemos acesso concluímos, que serão necessários cerca de quatro meses para a conclusão projeto.

2 . TÉCNICAS DE ESTIMATIVAS:

O método de estimativas adotado pela equipe é o de pontos por função e o LOC (Lines of codes – linhas de código). O modelo Pontos por função é o modelo de estimativa que busca medir a complexidade do produto pela quantificação de funcionalidade expressa pela visão que o usuário tem do mesmo. O modelo mede o que é o sistema, o seu tamanho funcional e não como este será, além de medir a relação do sistema com usuários e outros sistemas. É independente da tecnologia usada, mede uma aplicação pelas funções desempenhadas para/e por solicitação do usuário final.

Mas, da mesma maneira que a medida em metros quadrados do tamanho de uma casa não permite deduzir a velocidade com a qual a casa pode ser construída ou o seu tempo de construção, o tamanho em Pontos de Função não mede a produtividade ou o esforço de desenvolvimento. Pontos de função medem o

tamanho do que o software faz, ao invés de como ele é desenvolvido e implementado. Isto significa que, dado um conjunto de requisitos de usuário, o tamanho funcional do software será o mesmo, seja ele desenvolvido com a utilização de COBOL ou DB2, usando desenvolvimento rápido de aplicações (RAD), ou métodos estruturados de desenvolvimento.

Por isso utilizamos a técnica pontos por função agregada à técnica LOC. A técnica LOC é responsável por calcular o tempo necessário para desenvolver uma determinada quantidade de linhas de código. Na forma como foi utilizada aqui, ela calcula o número de linhas para cada ponto por função. Dessa forma, aplicamos primeiro a técnica de pontos por função, para calcular o total dos pontos e em seguida aplicamos LOC, multiplicando o total de pontos por função.

3. ESTIMATIVAS:

Funções transação. Tipo: Entrada Externa

Processo elementar no qual dados cruzam a fronteira da aplicação de fora para dentro com o objetivo de alterar o comportamento da aplicação ou dados.

Funcionalidade	Complexidade	Pontos de função
Cadastrar usuário	média	4
Alterar perfil de usuário	simples	3
Excluir perfil de usuário	simples	3
Excluir perfil de usuário (administração)	média	4
Postar notícias	simples	3
Postar sugestão de gênero de notícias	simples	3
Alterar perfil da notícia (administração)	simples	3
Excluir notícia (administração)	média	4
Cadastrar gênero de notícias (administração)	simples	3
Alterar gêneros (administração)	simples	3
Excluir gêneros (administração)	simples	3

Postar comentários das notícias	média	4
Excluir comentários das notícias (administração)	média	4

Funções transação. Tipo: Consulta Externa

Processo elementar no qual dados cruzam a fronteira da aplicação de fora para dentro sem envolver cálculos ou alteração de dados.

Funcionalidade	Complexidade	Pontos de função
Pesquisar Notícias	média	4
Pesquisar Gêneros	média	4

Funções transação. Tipo: Saída externa

Processo elementar no qual dados cruzam a fronteira da aplicação de dentro para fora.

Funcionalidade	Complexidade	Pontos de função
Exibir conteúdo a partir de outros sites	Complexa	7
Contagem de pontos da notícia	Complexa	4
Calcular a relevância da notícia	Média	5

Tipo: Arquivos lógicos internos:

Grupo de dados logicamente correlatos, identificável pelo usuário, mantido dentro da fronteira da aplicação.

Funcionalidade	Complexidade	Pontos de função
Perfil usuário	simples	07
Notícia	média	10
Gênero de notícias	simples	07

Comentários	média	10
-------------	-------	----

Total dos pontos por função não ajustados: 105

Calculo do fator de ajuste:

$$\underline{5+4+1+1+5+5+3+3+0+1+1+0+0+5 = 34}$$

$$\underline{(34 \times 0.01)+0,65= 0,99}$$

Cálculo dos pontos de função da aplicação = 0,99 x 105= 101,9

Valor estimados das linhas de código necessárias para cada ponto por função: 55

$$\underline{101,9 \times 55 = 5.606 \text{ Linhas}}$$

Média 90 linhas por dia = aproximadamente 62 dias = 2 meses

III - RISCOS DO PROJETO

1. ANÁLISE DOS RISCOS

1.1 IDENTIFICAÇÃO:

O projeto está sujeito a enfrentar certos riscos, e isso faz parte, desde já vamos identificar os riscos para evitar surpresas indesejáveis, como perda dos dados do projeto; inexperiência com programação; inexperiência com banco de dados; inexperiência com modelagem; pressão psicológica, cujo fator principal o qual pode acarretar nela é o atraso no desenvolvimento do projeto, acarretando desequilíbrio emocional nos membros da equipe; cliente desistir da proposta e abandonar o projeto; ADSL indisponível nos dias em que for necessário o seu uso; falta de energia elétrica; certos imprevistos que possam vir a ocorrer com os membros da equipe, como por exemplo, doenças, acidentes; e, a principal preocupação, na qual todos os riscos podem acarretar, o não cumprimento dos prazos estimados e por consequência o atraso da entrega do projeto.

1.2 ESTIMATIVA E AVALIAÇÃO DOS RISCOS:

	Estimativas de Ocorrência			Estimativas de Impacto		
	Baixo	Médio	Alto	Baixo	Médio	Alto
Riscos do Projeto						
Perda de Dados	x					x
Perda de tempo com programação		x			x	
Perda de tempo com banco de dados		x			x	
Perda de tempo com modelagem		x			x	
Imprevistos com membros da equipe	x			x		
Pressão psicológica		x			x	
Cliente abandonar o projeto	x					x

ADSL indisponível	x				x	
Falta de energia	x			x		
Cumprimento de prazos		x				x

2. ADMINISTRAÇÃO DOS RISCOS

2.1 OPÇÕES PARA EVITAR OS RISCOS:

2.1.1 PERDA DE DADOS

- Fazer backup no final dia, nos dias em que forem realizadas atividades do projeto;
- Utilizar dois servidores Web em computadores distintos (Servidor web interno e Servidor web externo).

2.1.2 PERDA DE TEMPO COM PROGRAMAÇÃO

- Realizar pesquisas e estudar as ferramentas (php5, javascript, css) que estão sendo utilizadas para o desenvolvimento do projeto.
- Discutir as tarefas com o cliente antes da execução, a fim de harmonizar interesses.

2.1.3 PERDA DE TEMPO COM BANCO DE DADOS

- Realizar pesquisas e estudar as ferramentas (PhpMyAdmin, PostgreSQL) que estão sendo utilizadas para o desenvolvimento do projeto.

2.1.4 PERDA DE TEMPO COM MODELAGEM

- Realizar pesquisas e estudar as ferramentas (Rational Rose) que estão sendo utilizadas para o desenvolvimento do projeto.

2.1.5 IMPREVISTOS COM MEMBROS DA EQUIPE

- Procurar informar todos os membros das atividades do projeto

através de e-mail e reuniões;

- Se necessário o não comparecimento a alguma reunião ou evento do projeto, informar aos outros membros da equipe.
- Estabelecer e acompanhar metas de produtividade de cada membro da equipe, inclusive com a formação de um “task force” formado por outros membros da equipe para recuperar atrasos de outros membros da equipe que hajam sofrido imprevistos.

2.1.6 PRESSÃO PSICOLÓGICA

- Procurar incentivar e ajudar sempre os outros membros da equipe;
- Saber trabalhar sobre pressão, saber ouvir, saber explicar/ falar, para que todos possam seguir a mesma linha de raciocínio;
- Procurar evitar conflitos entre os membros da equipe;
- Cuidar para que os outros riscos do projeto não venham a ocorrer, principalmente o não cumprimento dos prazos, o que poderá desestruturar emocionalmente os membros da equipe.

2.1.7 CLIENTE ABANDONAR O PROJETO

- Manter contato direto com o cliente;
- Manter o cliente atualizado com os andamentos do projeto;
- Marcar reuniões com o cliente quando este tiver disponibilidade;
- Seguir a linha geral de projeto por eles indicados.

2.1.8 ADSL INDISPONÍVEL

- Marcar com a equipe outro dia disponível para terminar a parte incompleta do projeto;
- Tentar achar outro meio para continuar o desenvolvimento do projeto;
- Fazer um servidor interno.

2.1.9 FALTA DE ENERGIA

- Marcar com a equipe outro dia disponível para terminar a parte incompleta do projeto;
- Tentar achar outro meio para continuar o desenvolvimento do projeto;

2.1.10 CUMPRIMENTO DE PRAZOS

- Dividir as tarefas entre os membros da equipe;
- Utilizar um software (MS Project) para auxiliar a monitoração das atividades do projeto;
- Sempre trabalhando com backup's e um livro (ATA) registrando todas as alterações e inserções no projeto, descrevendo-as por datas;
- Procurar evitar a ocorrência de qualquer um dos riscos indicados.
- Criar planos de contingência para recuperação de eventuais atrasos

2.1 PROCEDIMENTOS DE MONITORAÇÃO DOS RISCOS:

2.1.1 PERDA DE DADOS

- Os servidores estão no ar?
- Foram instaladas nos servidores as ferramentas utilizadas para o controle dos backups?
- Foram realizados os backups das atividades desenvolvidas no dia?

2.1.2 PERDA DE TEMPO COM PROGRAMAÇÃO

- Cada membro da equipe possui uma cópia da ferramenta que está sendo utilizada para gerenciar o banco de dados instalada no seu computador?
- Cada membro da equipe está realizando pesquisas periódicas sobre as ferramentas de programação que estão sendo utilizadas?

- Os membros tem tido contato com pessoas mais experientes, a fim de tirar dúvidas sobre a ferramenta que está sendo utilizada?
- Os membros têm ajudado uns aos outros na hora de tirar dúvidas?

2.1.3 PERDA DE TEMPO COM BANCO DE DADOS

- Cada membro da equipe possui uma cópia da ferramenta que está sendo utilizada para gerenciar o banco de dados instalada no seu computador?
- Cada membro da equipe está realizando pesquisas periódicas sobre as ferramentas de banco de dados que estão sendo utilizadas?
- Os membros têm tido contato com pessoas mais experientes, a fim de tirar dúvidas sobre a ferramenta que está sendo utilizada?
- Os membros têm ajudado uns aos outros na hora de tirar dúvidas?

2.1.4 PERDA DE TEMPO COM MODELAGEM

- Cada membro da equipe possui uma cópia da ferramenta que está sendo utilizada para realizar a modelagem instalada no seu computador?
- Cada membro da equipe está realizando pesquisas periódicas, a fim de aprimorar o conhecimento sobre as ferramentas que estão sendo utilizadas?
- Os membros tem tido contato com pessoas mais experientes, a fim de tirar dúvidas sobre a ferramenta que está sendo utilizada?
- Os membros têm ajudado uns aos outros na hora de tirar dúvidas?

2.1.5 IMPREVISTOS COM MEMBROS DA EQUIPE

- O membro está ciente das atividades que serão realizadas no projeto?
- O membro avisou com antecedência que não seria possível o seu comparecimento a alguma das atividades do projeto, através de e-mail ou através de telefonemas?

2.1.6 PRESSÃO PSICOLÓGICA

- Algum membro está causando conflitos com a equipe?
- Algum membro está deixando de fazer as tarefas, ou de entregá-las no prazo certo?

2.1.7 CLIENTE ABANDONAR O PROJETO

- O cliente está ciente das atividades que estão sendo realizadas pela equipe do projeto?
- O gerente do projeto tem mantido contato com o cliente por e-mail?
- O cliente tem tempo disponível para reuniões e para responder os e-mails que lhe são enviados pelo gerente do projeto?
- O cliente tem respondido todos os e-mails que o gerente do projeto têm enviado?
- O cliente compareceu às reuniões que foram marcadas com a equipe do projeto?

2.1.8 ADSL INDISPONÍVEL

- Todos estão cientes do novo horário em que serão realizadas as atividades?
- No caso da ADSL estar fora do ar, todos os membros que porventura não puderam comparecer ou ainda não chegaram ao local onde está sendo realizada a atividade foram informados das alterações do horário das atividades para o outro dia?

2.1.9 FALTA DE ENERGIA

- Todos estão cientes do novo horário em que serão realizadas as atividades?
- No caso de faltar eletricidade, todos os membros que porventura não puderam comparecer ou ainda não chegaram no local onde está sendo realizada a atividade foram informados das alterações do horário da atividade para o outro dia?

2.1.10 CUMPRIMENTO DE PRAZOS

- As atividades foram devidamente divididas entre os membros?
- Cada membro está ciente das atividades que terá que desenvolver?
- Cada membro está utilizando as tabelas do Microsoft Project para auxiliar na monitoração das atividades?
- Os membros estão cuidando para que não ocorra nenhum dos riscos citados no plano?

IV – CRONOGRAMA

1 . WORK BREAKDOWN - DIVISÃO DE TRABALHO NO PROJETO:

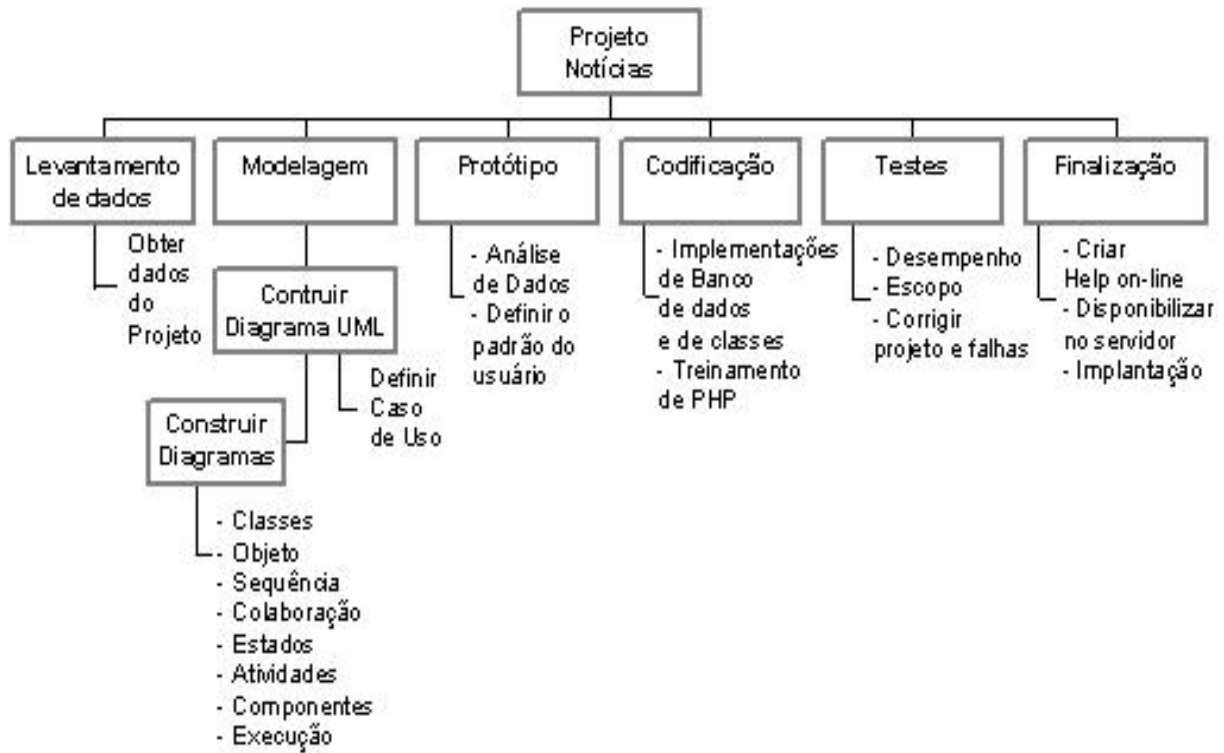


FIGURA 3 - WORK BREAKDOWN

2 . REDE DE TAREFAS:

3 . GRÁFICO DE GANTT:

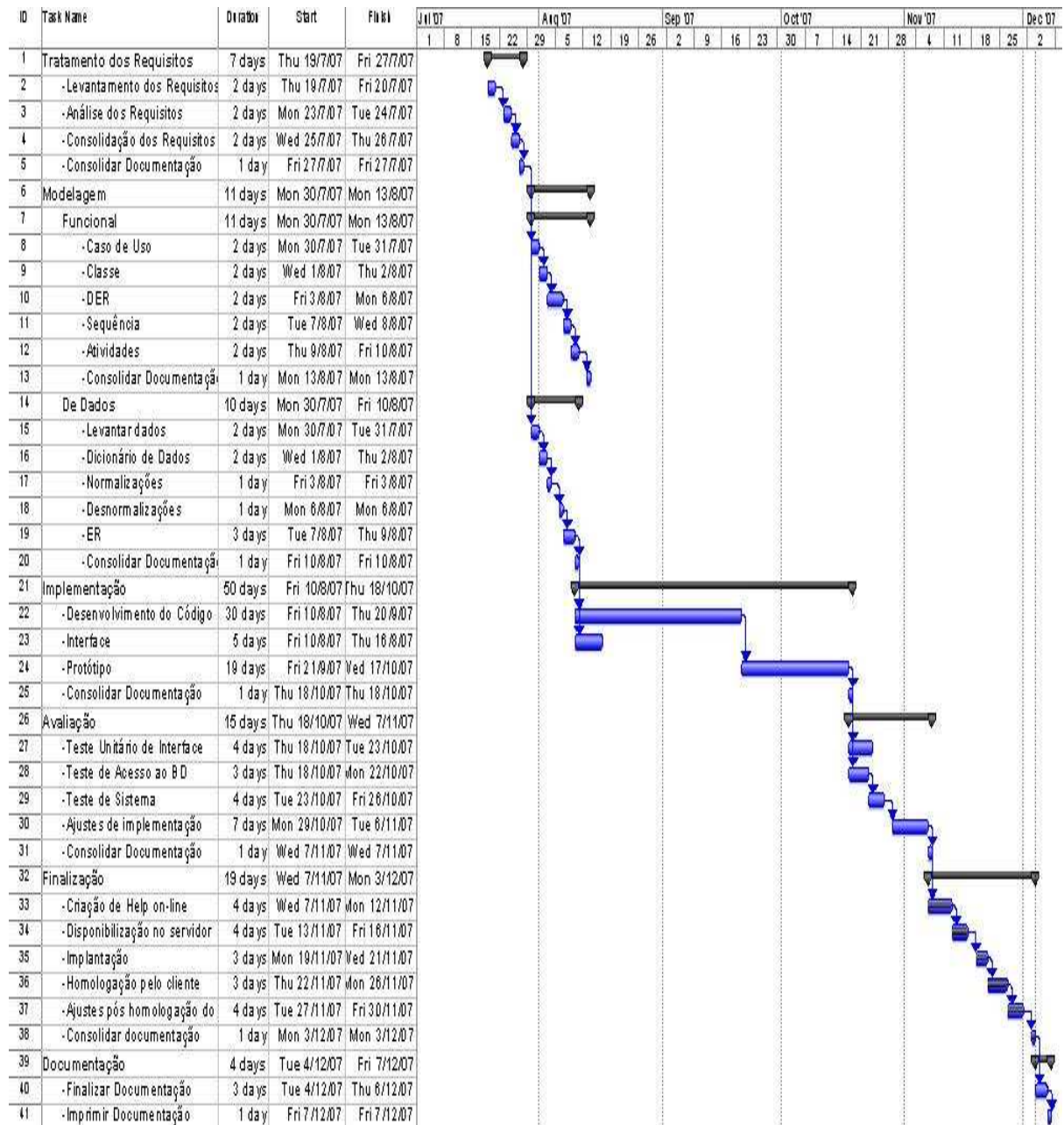


FIGURA 5 – GRÁFICO DE GANTT

V - RECURSOS DO PROJETO

1 . PESSOAL

Os próprios integrantes da equipe.

2. HARDWARE E SOFTWARE:

- Utilizaremos Pc`s, cada integrante do grupo com o seu microcomputador:
 - AMD, sempron 2000, 756 MB de ram, 120 GB de HD, placa de vídeo FX 5700 LE 128mb, com conexão à Internet.
 - AMD, sempron, 512 MB de ram, 60 GB de HD, com conexão à Internet.
 - INTEL Pentium quatro, 736 MB de ram, 80 GB de HD, com conexão à Internet.
 - INTEL Pentium 4, 512 MB de ram, 60 GB de HD, com conexão à Internet.
 - Notebook HEL 81, Core Duo 1.6 Ghz, 512 MB, 40 GB de HD.
- Utilizaremos ainda de softwares como o Eclipse, para o desenvolvimento deste projeto, do Rational Rose, como ferramenta UML, do MS Project, para o gerenciamento do projeto, e ainda de um banco de dados Postgresql.

VI - ORGANIZAÇÃO DO PESSOAL

1 . ESTRUTURA DE EQUIPE:

- Professor Orientador: Mauro José Belli.
- Cassio Vinicius Camargo Schrega.
 - *Responsabilidade principal: Modelagem.*
 - *Atividades:* Programação, Banco de dados e Modelagem.
 - *Disponibilidade:* integral.
 - *Duração das tarefas:* até a conclusão do projeto.
 - *Data de inicio:* março de 2007.
- Diogo Adzgauskas Perucio.
 - *Responsabilidade principal: Banco de dados.*
 - *Atividades:* Programação, Banco de dados e Modelagem.
 - *Disponibilidade:* integral.
 - *Duração das tarefas:* até a conclusão do projeto.
 - *Data de inicio:* março de 2007.
- Joyce Milani Ososki.
 - *Responsabilidade principal: Documentação.*
 - *Atividades:* Modelagem, Documentação, Implementações e Testes.
 - *Disponibilidade:* integral.
 - *Duração das tarefas:* até a conclusão do projeto.
 - *Data de inicio:* março de 2007.
- Pedro Villas Boas.
 - *Responsabilidade principal: Gerenciar o projeto.*

- *Atividades:* Modelagens, Programação, Banco de dados, Implementações e Testes.
 - *Disponibilidade:* integral.
 - *Duração das tarefas:* até a conclusão do projeto.
 - *Data de inicio:* março de 2007.
-
- Rafael Mitsuo Moriya.
 - *Responsabilidade principal:* Programação.
 - *Atividades:* Programação, Banco de Dados, Implementações e Testes.
 - *Disponibilidade:* integral.
 - *Duração das tarefas:* até a conclusão do projeto.
 - *Data de inicio:* março de 2007.

2. RELATÓRIOS ADMINISTRATIVOS:

Os relatórios serão emitidos quinzenalmente e destinados ao cliente, para que todos possamos acompanhar o cronograma e estar dentro das datas e atividades estipuladas.

VII - MECANISMOS DE TRACKING (RASTREAMENTO) E CONTROLE

O *controle* é empregado pelo gerente de software para administrar os recursos do projeto, enfrentar problemas e dirigir o pessoal de projeto. Se as coisas estiverem indo bem (isto é, se o projeto estiver no prazo e dentro do orçamento, se as revisões indicarem progresso real e os marcos estiverem sendo atingidos), o controle é leve. Mas, quando ocorrerem problemas, o gerente de projetos deverá exercer o controle para saná-los o mais rapidamente possível. Depois que o problema tiver sido diagnosticado recursos adicionais podem ser concentrados na área de problema; o pessoal pode ser novamente disposto ou a programação do projeto, redefinida, alguns mecanismos para ajuda no rastreamento e controle:

- Avaliando-se os resultados de todas as revisões levadas a efeito ao longo do processo de engenharia de software, cada um da equipe revisando o relatório do outro.
- Determinando-se se os marcos de referência de projeto formais foram atingidos até a data programada.
- Comparando-se a data de início real com a data de início planejada para cada tarefa de projeto relacionada no gráfico de Gantt, tendo compromisso de mantê-las e segui-las.
- Reunindo-se informalmente com profissionais e professores para se obter suas avaliações subjetivas de processo até o momento e os problemas que aparecem ao longo do projeto.

APÊNDICE 2 – ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Tratamento de Requisitos:

Levantamento de Requisitos

Data de Início: 19/07/2007 Data Término: 20/07/2007
Responsável: Cassio, Diogo, Joyce e Pedro.

Modelagem de Dados:

Levantamento de Dados

Data de Início: 30/07/2007 Data Término: 31/07/2007
Responsável: Cassio, Diogo, Joyce e Pedro.

Dicionário de Dados

Data de Início: 01/08/2007 Data Término: 02/08/2007
Responsável: Cassio, Diogo, Joyce e Pedro.

Normalização

Data de Início: 03/08/2007 Data Término: 03/08/2007
Responsável: Cassio, Diogo, Joyce e Pedro.

Desnormalização

Data de Início: 06/08/2007 Data Término: 06/08/2007
Responsável: Cassio, Diogo, Joyce e Pedro.

ER

Data de Início: 07/08/2007 Data de Término: 09/08/2007
Responsável: Cassio e Pedro.

Modelagem Funcional:

Teste Unitário da Interface

Data de Início: 18/10/2007 Data de Término: 22/10/2007
Responsável: Cassio, Diogo, Joyce, Pedro e Rafael.

Diagrama de Casos de Uso

Data de Início: 30/07/2007 Data de Término: 31/07/2007
Responsável: Cassio e Diogo.

Diagrama de Classes

Data de Início: 01/08/2007 Data de Término: 02/08/2007
Responsável: Cassio e Joyce.

DER

Data de Início: 03/08/2007 Data de Término: 06/08/2007
Responsável: Cassio e Pedro.

Diagrama de Sequência

Data de Início: 07/08/2007 Data de Término: 08/08/2007
Responsável: Cassio e Pedro.

Diagrama de Atividades

Data de Início: 09/08/2007 Data de Término: 10/08/2007
Responsável: Cassio e Pedro.

Implantação:

Desenvolvimento do Código

Data de Início: 10/08/2007 Data de Término: 20/09/2007
Responsável: Rafael.

Protótipo

Data de Início: 21/09/2007 Data de Término: 17/10/2007
 Responsável: Cassio, Diogo, Joyce, Pedro e Rafael.

Interface

Data de Início: 10/08/2007 Data de Término: 16/08/2007
 Responsável: Rafael.

Avaliação

Teste Unitário da Interface

Data de Início: 18/10/2007 Data de Término: 23/10/2007
 Responsável: Diogo e Rafael.

Teste de acesso ao banco de dados

Data de Início: 18/10/2007 Data de Término: 22/10/2007
 Responsável: Cassio, Diogo, Joyce, Pedro e Rafael.

Testes do Sistema

Data de Início: 23/10/2007 Data de Término: 26/10/2007
 Responsável: Cassio, Diogo, Joyce, Pedro e Rafael.

Ajustes de implementação

Data de Início: 29/10/2007 Data de Término: 06/11/2007
 Responsável: Rafael.

Finalização

Criação do Help-on-line

Data de Início: 07/11/2007 Data de Término: 12/11/2007
 Responsável: Rafael.

Disponibilização no servidor

Data de Início: 13/11/2007 Data de Término: 16/11/2007
 Responsável: Rafael

Implantação

Data de Início: 19/11/2007 Data de Término: 22/11/2007
 Responsável: Rafael.

Homologação pelo Cliente

Data de Início: 22/11/2007 Data de Término: 26/11/2007
 Responsável: Cliente.

Ajuste de Homologação

Data de Início: 22/11/2007 Data de Término: 30/11/2007
 Responsável: Rafael.

Consolidar documentação

Data de Início: 03/12/2007 Data de Término: 03/12/2007
 Responsável: Joyce e Pedro.

Finalizar Documentação

Data de Início: 04/12/2007 Data de Término: 06/12/2007
 Responsável: Joyce e Pedro.

Imprimir Documentação

Data de Início: 07/12/2007 Data de Término: 07/12/2007
 Responsável: Joyce e Pedro.

APÊNDICE 3 – ATA DO PROJETO

24 de abril de 2007

TERMO DE ABERTURA:

Este livro, que contém cinquenta folhas, todas numeradas, destina-se às anotações, em forma solene de registro, de todos os atos necessários, para a realização do projeto de conclusão de curso, O QUE VAMOS OUVIR AGORA, com a formalidade inicial do termo de abertura de livros de atas.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL e professor MAURO.

03 de maio de 2007

Correções serão necessárias, inclusão de informações necessárias e ausentes também precisam ser especificadas, as tarefas precisam ser melhor definidas, como o cronograma com o andamento do projeto a rede de tarefas e os riscos precisam ser mais detalhados.

Dia 10/05/2007 estaremos encerrando o plano do projeto e dando início ao levantamento e análise de requisitos.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO e professor MAURO.

07 de maio de 2007

Corrigimos os riscos, suas identificações, sua avaliação e soluções para evitar os mesmos. As tarefas já foram discutidas e distribuídas, definindo um responsável para cada área, o Pedro como gerente, Rafael como programador, Cássio como modelador de diagramas e base de dados e o Diogo como responsável pelo banco de dados.

PARTICIPANTES: CASSIO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

17 de maio de 2007

Resumir as estimativas numa única tabela para melhor entendimento, depois, detalhar melhor o WBS até chegar a um nível de pacote de trabalho único, logo em seguida com base no WBS, refazer a rede de tarefas (PERT/COM).

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL e professor MAURO.

24 de maio de 2007

Refazer o WBS e logo em seguida encaminhar para o professor Mauro dar um aval e começarmos então a fazer a rede de tarefas, a qual é dependente do WBS.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL e professor MAURO.

14 julho de 2007

Apresentação do novo projeto, juntamente com o plano, um gerenciador de notícias web. Plano quase concluído, só fazer uns ajustes nas estimativas e fazer uma negociação com o nosso novo cliente, quanto a entrega dos relatórios semestrais não tão necessário, talvez de quinze em quinze dias, à negociar. E concluir a configuração do nosso servidor.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO e professor MAURO.

02 de agosto de 2007

Discussão sobre a diagramação e uma iniciação do treinamento em PHP, em cima de parte do código do projeto.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

06 de agosto de 2007

Continuação do treinamento PHP iniciado na quinta passada, em cima de parte do código do projeto.

Discussão sobre a modelagem de caso de uso e dividimos as tarefas de modelagens de acordo com cada facilidade, competência de cada integrante.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

09 de agosto de 2007

Continuação do treinamento PHP.

Definição das classes e iniciação do diagrama de classes.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

16 de agosto de 2007

Continuação do treinamento PHP iniciado na quinta passada, em cima de parte do código do projeto.

Finalização do diagrama de classes.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

12 de setembro de 2007

Mais treinamento PHP.

Iniciação do diagrama de seqüência.

Conciliação da documentação.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

20 de setembro de 2007

Estudo do código fonte.
Treinamento CSS.
Mais conciliação da documentação.

PARTICIPANTES: CASSIO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

27 de setembro de 2007

Avaliação da documentação (casos de uso, diagrama de classes). Agendamento de nova reunião dia 04/10/2007 à 15:30. Professor Mauro ficou de conversar com professora Sandramara.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL e professor MAURO.

02 outubro de 2007

Feita uma breve análise da documentação UML (casos de uso e diagramação de classes) orientações para diagramas de seqüência.

PARTICIPANTES: CASSIO, PEDRO e professor Jaime

04 de outubro de 2007

Apresentação do protótipo das telas do site, caso de uso e classes.
Definido o diagrama de seqüência para ser concluído até semana que vem. E o professor ficou de mandar um modelo de documentação para ser usado de base.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL e professor MAURO.

08 de outubro de 2007

Estudo do código fonte com curso de PHP.

PARTICIPANTES: JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

23 de outubro de 2007

Divisão da documentação entre os integrantes.

PARTICIPANTES: CASSIO, DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

05 de novembro de 2007

Discutimos a documentação e dividimos o restante faltante.

PARTICIPANTES: DIOGO, JOYCE, PEDRO, RAFAEL.

APÊNDICE 4 – DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO

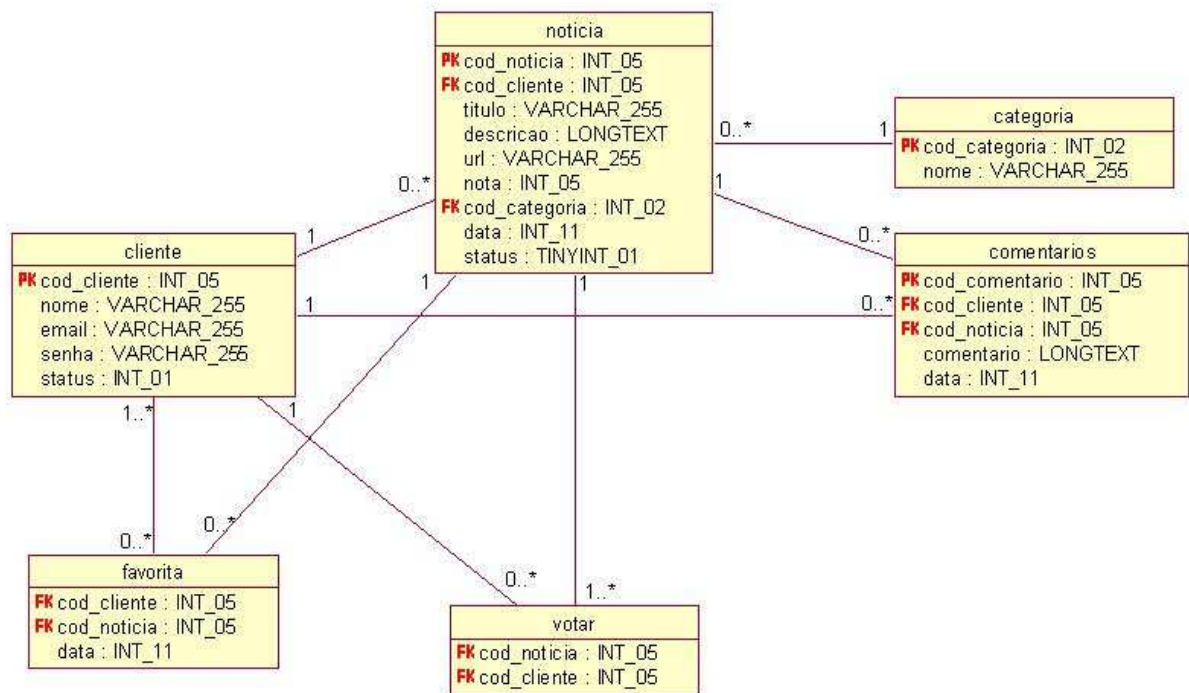


FIGURA 6 - DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO

APÊNDICE 5 – DIAGRAMA DE CASOS DE USO

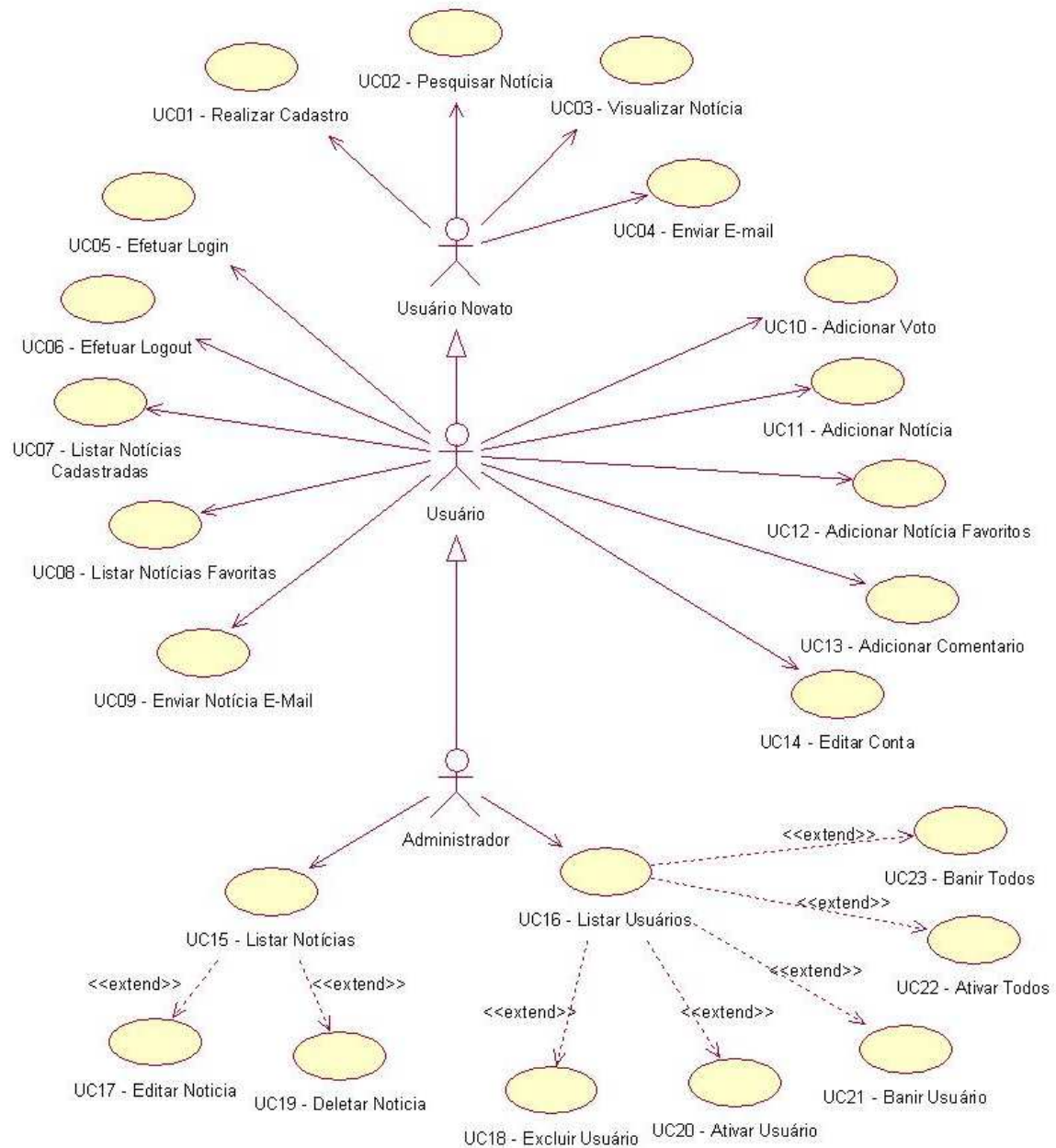


FIGURA 7 - DIAGRAMA DE CASOS DE USO

APÊNDICE 6 – DIAGRAMA DE CLASSES

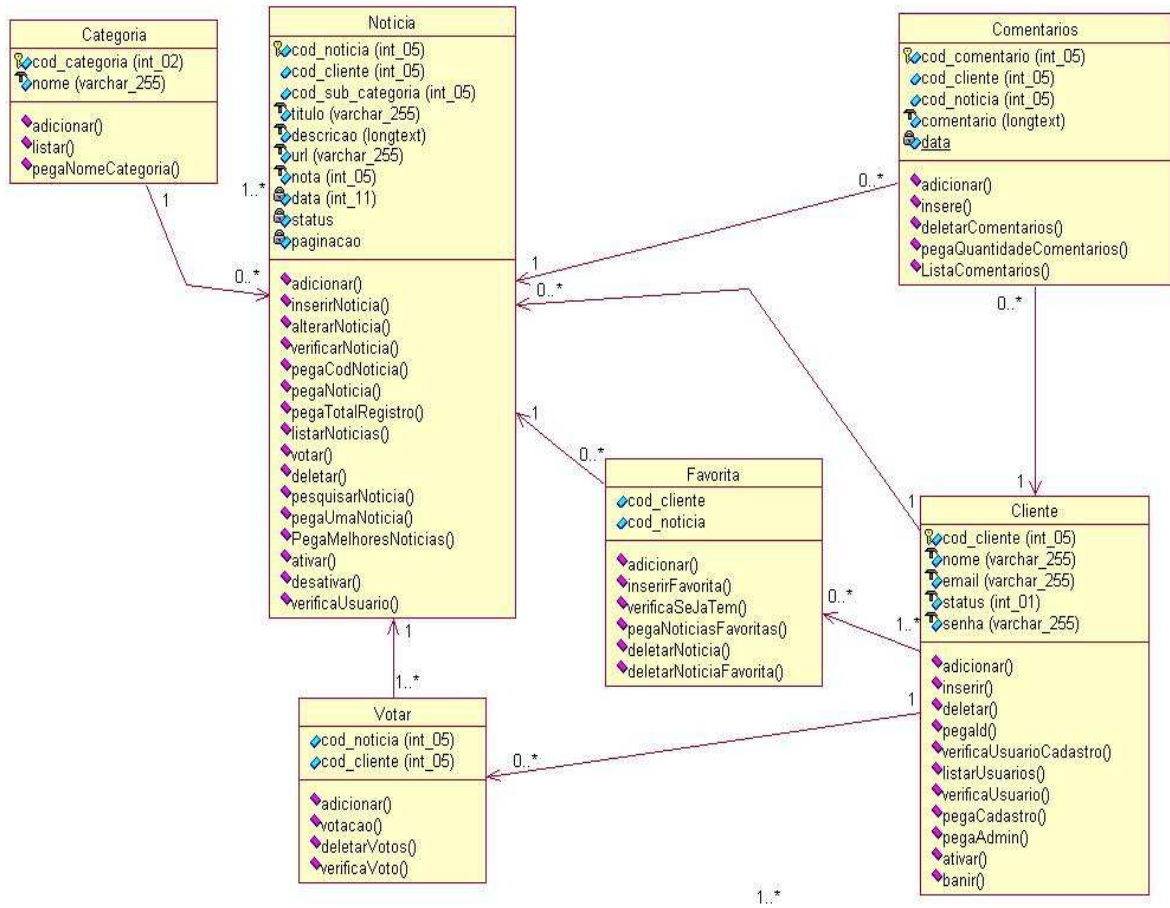


FIGURA 8 - DIAGRAMA DE CLASSES

APÊNDICE 7 – ESPECIFICAÇÃO DOS CASOS DE USO

UC01 - REALIZAR CADASTRO

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O Usuário Novato realiza seu cadastro no sistema clicando no botão cadastrar localizado no menu superior da tela principal do sistema. Ele então informa seus dados e clica no botão enviar.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ-CONDIÇÕES

Não Possui.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Cadastrar> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface

FIGURA 9 – TELA REALIZAR CADASTRO

3. O usuário informa seu nome, e-mail, senha e a confirmação da senha
4. Usuário clica no botão enviar (E1,E2)
5. Sistema emite mensagem “Cadastro efetuado com sucesso”.
6. Caso de uso é encerrado

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

E1. Campos deixados em branco

1. Sistema emite mensagem de erro “Verifique se os campos foram preenchidos corretamente”;
2. Caso de uso é encerrado.

E2. Usuário com os dados preenchidos já tem cadastro.

1. Sistema emite mensagem de erro “Este E-mail já está cadastrado no nosso sistema”;
2. Caso de uso é encerrado.

CENÁRIO PRINCIPAL

Rafael, um usuário novato do sistema, resolve se cadastrar para ter privilégios de um usuário normal e utilizar os diversos recursos do site. Ele então clica no botão “cadastrar”, que se localiza no menu superior da tela principal do sistema. O sistema então exibe a tela de cadastro, com os campos para que Rafael informe seus dados. Ele digita seu nome, seu e-mail e sua senha e clica, então, no botão enviar.

UC02 - PESQUISAR NOTÍCIA

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário novato do sistema pode pesquisar as notícias já cadastradas no sistema clicando no botão pesquisar que fica localizado no menu superior da tela principal do sistema

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

Não possui.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Pesquisar> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

FIGURA 10 – TELA PESQUISAR NOTÍCIA

3. Usuário digita o nome da notícia ou parte do nome, seleciona o gênero da notícia e clica no botão Pesquisar (E1).
4. Sistema apresenta as notícias pesquisadas.
5. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

E1. Caso não encontre registros de notícias:

1. Sistema emite mensagem de erro “Não houve nenhum registro com esta descrição”.
2. Caso de uso é encerrado.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário novato do sistema Rafael deseja realizar uma pesquisa de uma notícia no sistema para ver se ela já foi cadastrada. Ele então clica no botão Pesquisar que fica localizado no menu superior da tela principal do sistema. Uma tela com um campo texto e uma “combobox” é então exibida, aonde Rafael informa os dados da notícia que ele quer pesquisar e então, clica no botão Pesquisar.

UC03 - VISUALIZAR NOTÍCIA

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário novato do sistema pode visualizar as informações da notícia cadastrada.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

Não possui.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator clica no link <Saiba Mais> localizado ao lado da notícia.
2. O sistema apresenta a interface:

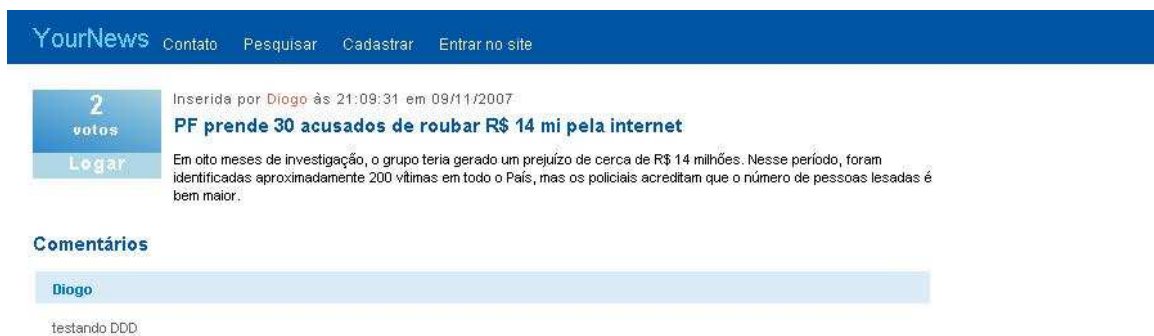


FIGURA 11 – TELA VISUALIZAR NOTÍCIA

3. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não Possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário novato do sistema Rafael deseja visualizar uma notícia da página principal a qual ele achou interessante pela descrição resumida. Ele então clica no link “Saiba Mais” que fica localizado ao lado da notícia, no canto direito. O sistema então exibe uma nova interface com os detalhes da notícia.

UC04 - ENVIAR E-MAIL

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário novato digita o nome da pessoa, e-mail e assunto para entrar no sistema e utilizar seus diversos recursos.

FLUXO DE EVENTOS

PRE-CONDIÇÕES

Não possui.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Contato> do menu superior da tela principal:



FIGURA 12 – TELA PRINCIPAL

2. O sistema apresenta a interface:



FIGURA 13 – TELA CONTATO

3. O usuário informa ao sistema o nome do destinatário, seu e-mail, o assunto do e-mail e a mensagem.
4. Usuário clica no botão enviar (E1).
5. Sistema emite mensagem “E-Mail enviado com sucesso!”.
6. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não Possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

E1. Caso campos preenchidos incorretamente:

1. Sistema emite mensagem de erro “Houve uma falha no envio, por favor verifique se os campos foram preenchidos corretamente e envie novamente.”.
2. Caso de uso é encerrado.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário novato do sistema Rafael deseja enviar um “e-mail” para algum contato para informar a respeito dos recursos do *site*, ele clica então no botão “Contato”, localizado no menu superior da tela principal do sistema. O sistema irá disponibilizar os campos para que Rafael digite o nome e o e-mail do destinatário, o assunto e a mensagem do “E-mail”. Rafael então clica no botão “Enviar”. O sistema emite uma mensagem de confirmação “E-mail enviado com sucesso!”.

UC05 - EFETUAR LOGIN

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário digita seu e-mail e senha para entrar no sistema e utilizar seus diversos recursos.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ-CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Entrar no site> do menu superior da tela principal.



FIGURA 12 – TELA PRINCIPAL

2. O sistema disponibiliza os campos, como mostra a interface:



FIGURA 14 – EFETUAR LOGIN NA TELA PRINCIPAL

3. O usuário informa ao sistema seu e-mail e sua senha.
4. Usuário clica no botão entrar (E1).
5. Sistema faz a validação do login e da senha.
6. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

E1. Caso campos sejam deixados em branco ou Login e senha inválidos:

1. Sistema exibe a interface:

FIGURA 15 – TELA DE LOGIN

2. O usuário informa ao sistema seu e-mail e sua senha.
3. Usuário clica no botão entrar (E2).
4. Caso de uso é encerrado.

E2. Usuário digita um login e uma senha inválidos ou deixa os campos em branco:

1. Sistema emite mensagem de erro “Por favor, verifique se o e-mail e a senha estão corretos.”;
2. Caso de uso é encerrado.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário do sistema Rafael deseja fazer “login” para utilizar os recursos do *site*, ele clica então no botão “Entrar no *site*”, localizado no menu superior da tela principal do sistema. O sistema irá disponibilizar os campos para que Rafael digite seu e-mail e senha utilizados. Rafael informa seu e-mail e sua senha e então, clica no botão “Enviar” e então o login é efetuado.

UC06 - EFETUAR LOGOUT

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário que já tinha efetuado anteriormente “Login” no resolve sair do sistema.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ-CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso ocorre quando o usuário clica no botão “Sair” do menu superior da tela principal, como mostra a interface:

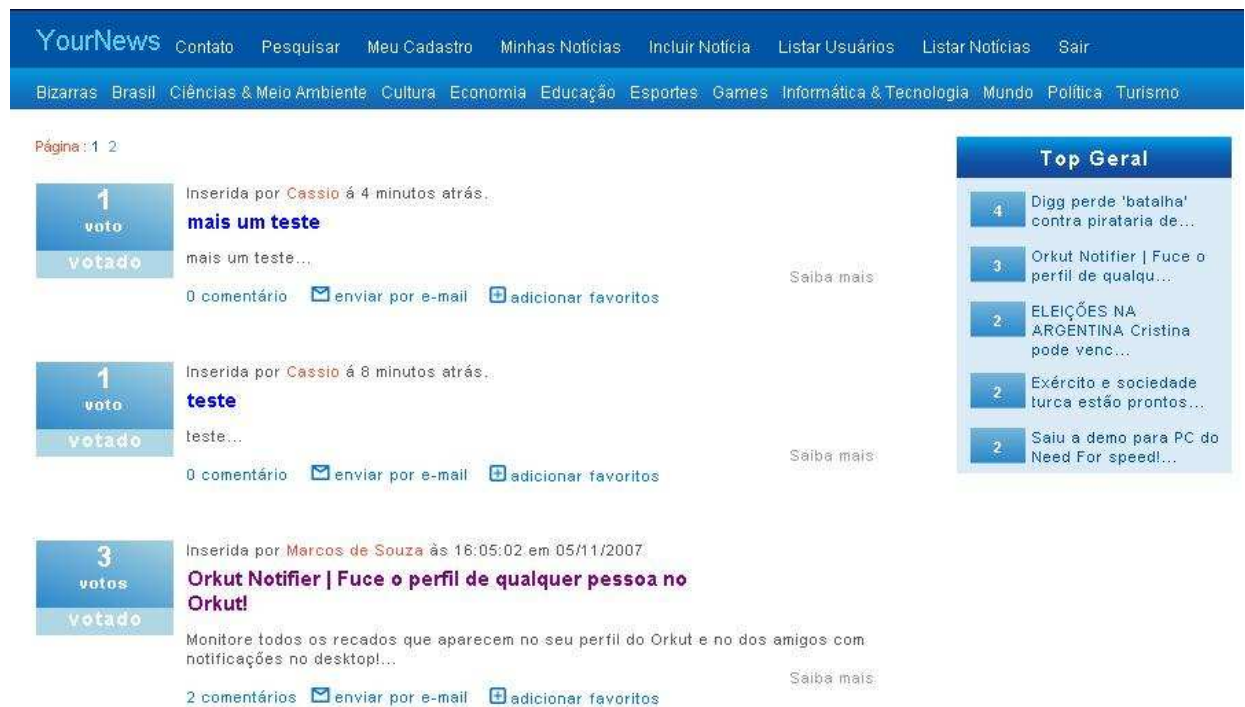


FIGURA 16 – TELA PRINCIPAL QUANDO LOGADO

2. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não Possui

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não Possui

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário Rafael, que já estava utilizando o sistema e já tinha efetuado “Login”, deseja efetuar “Logout” para que sua conta de usuário saia do sistema. Ele então clica no botão <Sair> que fica localizado no canto direito do menu superior da tela principal.

UC07 - LISTAR NOTÍCIAS CADASTRADAS

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário do sistema pode visualizar todas as notícias que cadastrou no sistema.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Usuário clica na opção “Minhas Notícias” localizada no menu superior da tela principal do sistema.
2. O sistema exibe a interface com as notícias cadastradas:



FIGURA 17 – TELA DE NOTÍCIAS CADASTRADAS

3. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não Possui

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não Possui

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário Cassio deseja visualizar todas as notícias que já cadastrou no sistema. Ele então clica no botão “Minhas Notícias” localizado no menu superior da tela principal do sistema. O sistema então exibe a interface com as suas notícias cadastradas.

UC08 - LISTAR NOTÍCIAS FAVORITAS

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário do sistema pode visualizar todas as notícias que adicionou aos seus favoritos.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Usuário clica na opção “Minhas Notícias” localizada no menu superior da tela principal do sistema.

2. O sistema exibe a interface:



FIGURA 18 – TELA DE NOTÍCIAS FAVORITAS

3. Usuário clica na aba “Notícias Favoritas”.

4. O sistema altera a tela e exibe a aba:

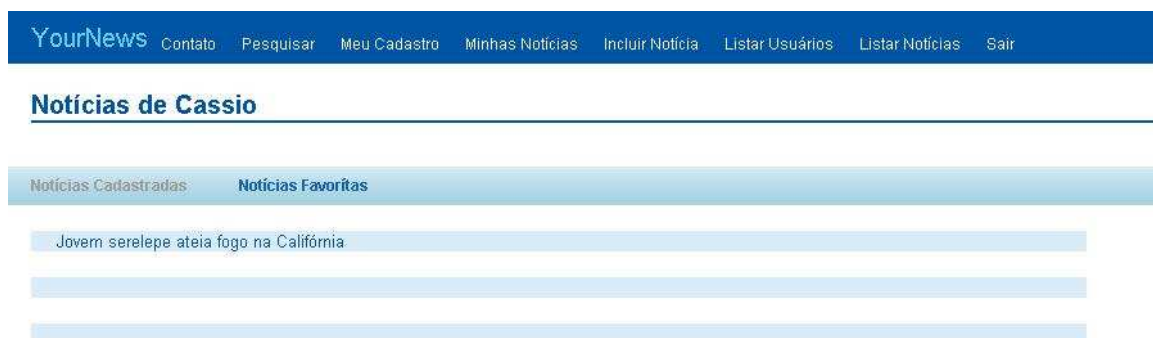


FIGURA 18 – TELA DE NOTÍCIAS FAVORITAS

5. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não Possui

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não Possui

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário Cassio deseja visualizar todas as notícias que adicionou aos seus favoritos. Ele então clica no botão <Minhas notícias>, localizado no menu superior da tela principal do sistema. A interface Notícias de Cassio é então exibida. Ele então seleciona a aba “Notícias Favoritas”, e o sistema exibe todas as notícias favoritas do Usuário.

UC09 - ENVIAR NOTÍCIA E-MAIL

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário do sistema pode enviar a notícia visualizada no *site* para seu e-mail de cadastro.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa depois de realizada a visualização da notícia, como mostra a interface:

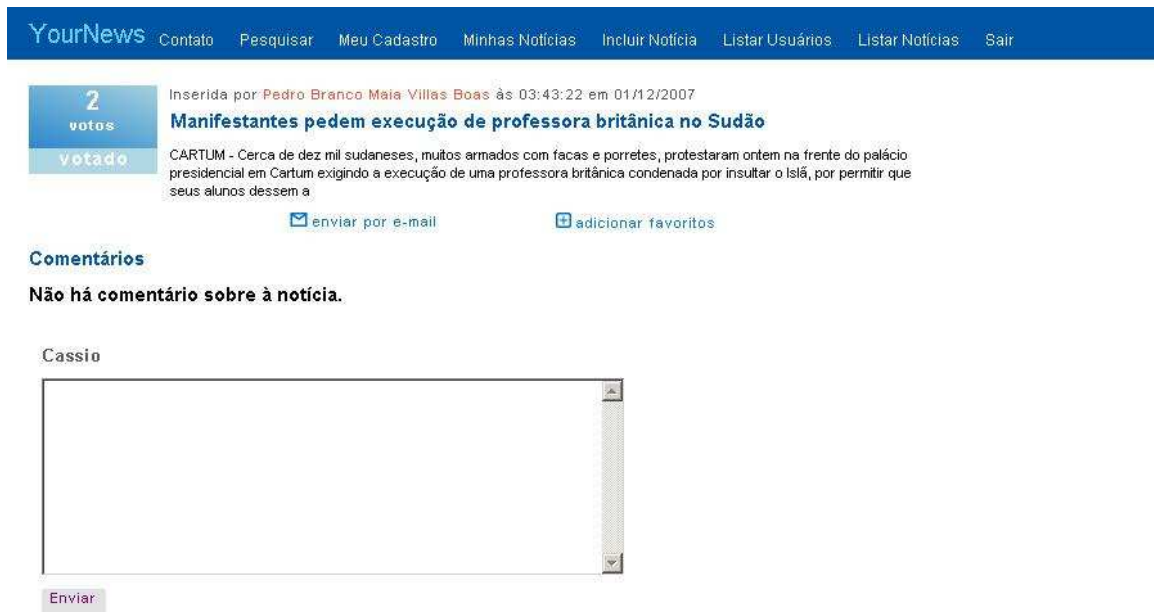


FIGURA 19 – TELA SAIBA MAIS

2. Usuário clica no link Enviar por e-mail
3. Sistema emite mensagem de confirmação “Notícia enviada com sucesso!”.
4. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não Possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não Possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário Rafael deseja enviar uma notícia que achou interessante para o seu e-mail de cadastro, então na tela de visualização da notícia ele clica no link “Enviar por e-mail”. O sistema emita a mensagem de confirmação “Notícia enviada com sucesso!”.

UC10 - ADICIONAR VOTO

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário escolhe uma notícia do sistema e clica na opção “Votar” localizada ao lado da notícia. O usuário só pode dar um voto para cada notícia.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Usuário clica na opção “Votar” localizada ao lado da notícia no menu principal, como mostra a interface:



FIGURA 16 – TELA PRINCIPAL QUANDO LOGADO

2. Sistema altera o “status” da notícia para “votado” e adiciona um voto a notícia.



FIGURA 16 – TELA PRINCIPAL QUANDO LOGADO

3. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O Usuário do sistema, Rafael, deseja votar em uma notícia que ele achou interessante e gostaria que esta tivesse destaque entre as notícias do sistema. Ele então clica no botão “Votar” que fica localizado ao lado na notícia, então o sistema cadastra o voto e atribui à notícia o status de “Votado” para que o usuário Rafael não possa mais votar nesta notícia.

UC11 - ADICIONAR NOTÍCIA

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário seleciona uma notícia em um *site* já publicada anteriormente. É necessário entrar com o URL da notícia, título e uma breve descrição da notícia, então clicar no botão enviar.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Usuário clica na opção incluir notícia do menu principal do sistema.
2. O sistema exibe a interface:

FIGURA 20 – TELA CADASTRO DE NOTÍCIAS

3. Usuário informa os dados da notícia.
4. Usuário clica no botão enviar (E1).
5. Sistema cadastra a notícia.
6. Sistema emite mensagem de confirmação “sua notícia foi incluída com sucesso”.
7. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui

FLUXO DE EXCEÇÃO

E1. Campos deixados em branco

1. Sistema emite mensagem de erro “Verifique se os campos foram preenchidos corretamente”;
2. Caso de uso é encerrado.

CENÁRIO PRINCIPAL

O Usuário do sistema, Rafael, deseja incluir uma nova notícia no *site*. Mas para isso, ele deve antes, pesquisar em outro “*site*” qual notícia que ele deseja incluir. Escolhida a notícia, ele copia o link e cola no campo URL da tela de cadastro de notícia do sistema. Depois, ele informa a categoria da notícia, selecionando no “combo box” categoria da mesma tela. Em seguida, ele informa o título e uma breve descrição da notícia, digitando nos campos Título e Descrição, respectivamente. Para finalizar o processo, ele clica no botão enviar, então o sistema emite uma mensagem de confirmação do envio da notícia

UC12 - ADICIONAR NOTÍCIA FAVORITOS

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário escolhe uma das notícias já cadastradas no sistema e então clica no botão “adicionar favoritos” que fica localizado ao lado da notícia.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Usuário escolhe a notícia.
2. Usuário clica no botão <adicionar favoritos> localizado ao lado da notícia, como mostra a interface: (E1)



FIGURA 16 – TELA PRINCIPAL QUANDO LOGADO

3. Sistema emite mensagem “A notícia foi adicionada com sucesso!”:

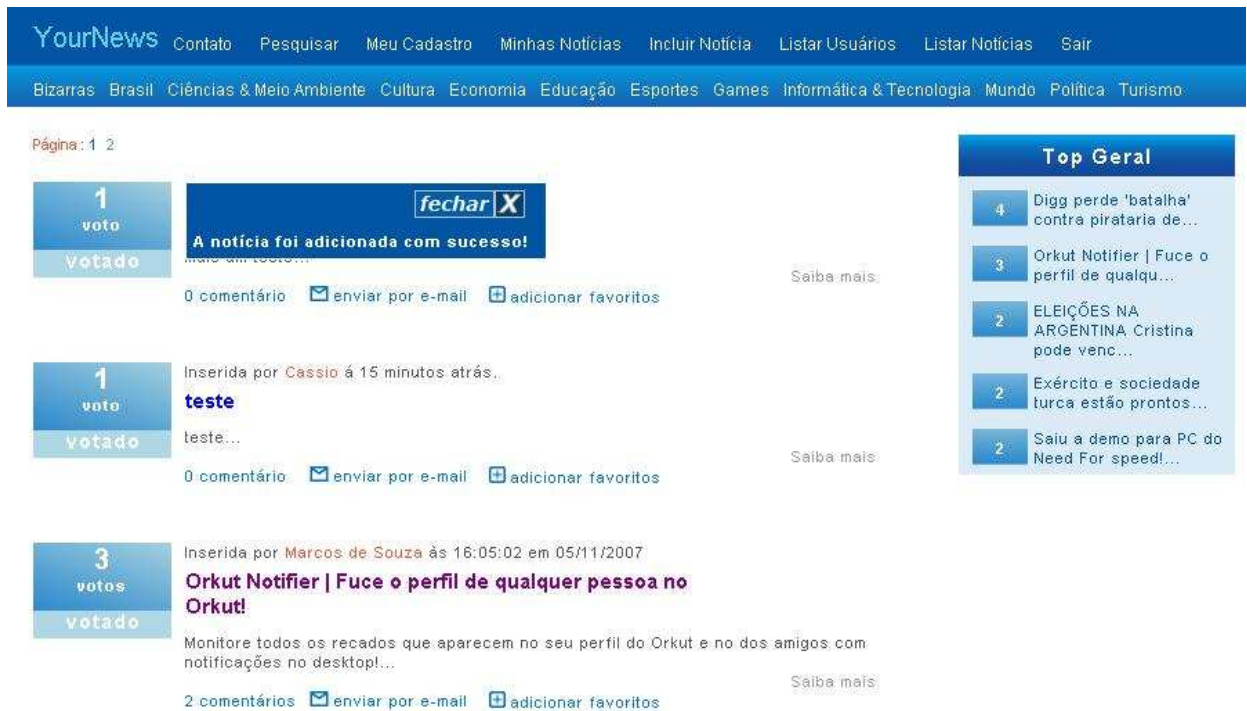


FIGURA 21 – TELA DE CONFIRMAÇÃO DE ADIÇÃO DE NOTÍCIA A FAVORITOS

4. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui

FLUXO DE EXCEÇÃO

E1. Caso notícia já tenha sido anteriormente adicionada aos favoritos

1. Sistema emite mensagem “Esta notícia já foi adicionada aos favoritos!”;
2. Caso de uso é encerrado.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário do sistema Rafael se interessou por uma das notícias, e gostaria de adicioná-la as suas notícias favoritas para que ele possa futuramente acessá-la novamente com mais facilidade. Ele então escolhe a notícia que deseja adicionar e clica no botão “adicionar favoritos” localizado ao lado da notícia. O sistema emite uma mensagem de confirmação.

UC13 - ADICIONAR COMENTÁRIO

Descrição Resumida

O usuário escolhe a notícia que quer comentar e clica na opção “comentário” localizada abaixo da notícia. O sistema então exibe a interface da notícia, com o campo comentários, aonde o usuário digita o comentário e clica no botão enviar.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

Fluxo Principal

1. Usuário clica na opção “comentário” localizada ao lado da notícia, como mostra a interface:



FIGURA 12 – TELA PRINCIPAL

2. Sistema exibe a interface:

The screenshot shows the 'YourNews' web application interface. At the top is a blue navigation bar with links: 'YourNews', 'Contato', 'Pesquisar', 'Meu Cadastro', 'Minhas Notícias', 'Incluir Notícia', 'Listar Usuários', 'Listar Notícias', and 'Sair'. Below the navigation bar, a news item is displayed. It has a blue box on the left with the number '2' and the word 'votos'. To the right, it says 'Inserida por Cassio à 3 hora(s) atrás:' followed by the title 'mais um teste' and a subtitle 'mais um teste'. Below the title are two buttons: 'enviar por e-mail' (with an envelope icon) and 'adicionar favoritos' (with a plus icon). Underneath is a section titled 'Comentários' with the text 'Não há comentário sobre à notícia.' Below this is a text input area for a user named 'Cassio'. The input area is a large, empty rectangular box with a vertical scrollbar on the right. At the bottom left of the input area is a small 'Enviar' button.

FIGURA 19 – TELA SAIBA MAIS

3. Usuário digita o comentário na área disponibilizada.
4. Usuário clica no botão enviar. (E1)
5. Caso de uso é encerrado.

Fluxos Alternativos

Não possui

FLUXO DE EXCEÇÃO

E1. Campo “comentários” deixado em branco.

1. Sistema emite mensagem de erro: “Por favor, escreva um comentário antes de enviar.”;
2. Caso de uso é encerrado.

CENÁRIO PRINCIPAL

O Usuário do sistema, Rafael, deseja comentar uma notícia que ele achou interessante. Ele então clica no botão <Comentários> que fica localizado ao lado da notícia. O sistema exibe uma tela com o campo para que Rafael digite o comentário. Rafael então clica no botão <enviar>, então o comentário já é adicionado à notícia.

UC14 - EDITAR CONTA

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário do sistema pode alterar os dados da sua conta cadastrada clicando no botão <meu cadastro> que fica localizado no menu superior da tela principal do sistema. Ele digita os dados e então clica no botão <Alterar>.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Meu Cadastro> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

FIGURA 22 – TELA MEU CADASTRO

3. O usuário digita as alterações que deseja efetuar, sua senha e a confirmação.
4. Usuário clica no botão <Alterar>
5. Caso de uso é encerrado

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não Possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário do sistema Rafael deseja alterar algum de seus dados do cadastro do sistema. Ele então clica no botão <Meu Cadastro> que fica localizado no menu superior do sistema, da tela principal. O sistema disponibiliza os campos para que Rafael altere as informações. Rafael então informa os novos dados e clica do botão <Alterar>. O caso de uso é então encerrado.

UC15 - LISTAR NOTÍCIAS

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário administrador do sistema pode listar as notícias cadastradas para que possa gerenciar o *site*.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro, deve estar logado no sistema e deve ter perfil de administrador.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Listar Notícias> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

YourNews Contato Pesquisar Meu Cadastro Minhas Notícias Incluir Notícia Listar Usuários Listar Notícias Sair

Administração - Listar Notícia

Categoria :

Página : 1 2

Título	Descrição	Categoria	Deletar	Editar	Situação	Ação	
ELEIÇÕES NA ARGENTINA Cristina pode vencer no 1º turno.	SÃO PAULO, 26 de outubro de 2007 - Cristina Fernán	Mundo	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	<input type="checkbox"/>
Exército e sociedade turca estão prontos para uma incursão militar no Iraque.	Neste domingo (28) as tropas turcas mataram 15 mil	Mundo	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	<input type="checkbox"/>

[Desativar todas](#) [Ativar todas](#)

FIGURA 23 – TELA LISTAR NOTÍCIAS

4. Sistema apresenta as notícias existentes.
5. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não Possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário administrador do sistema Rafael deseja listar todas as notícias cadastradas no sistema para uma eventual conferência. Ele então clica no botão <Listar Notícias> que fica localizado no menu superior da tela principal do sistema. O sistema então exibe uma interface com todas as notícias cadastradas no sistema, onde Rafael pode fazer o gerenciamento.

UC16 - LISTAR USUÁRIOS

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário administrador do sistema pode listar os usuários cadastrados para que possa gerenciar o *síte*.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro, deve estar logado no sistema e deve ter perfil de administrador.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Listar Usuários> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

YourNews Contato Pesquisar Meu Cadastro Minhas Notícias Incluir Notícia Listar Usuários Listar Notícias Sair					
Administração - Listar Usuários					
Situação : Todos Usuários ▼					
Nome	Deletar	Editar	Situação	Ação	<input type="checkbox"/>
cass	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Cassio	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Diogo	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Gustavo Bonato Abr 7	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Joyce	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Ju	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Marcos de Souza	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Pedro Branco Maia Villas Boas	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Rafael Mitsuo Moriya	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Vanessa Bujokas	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
				Banir todos	Ativar todos

FIGURA 24 – TELA LISTAR USUÁRIOS

4. Sistema apresenta os usuários cadastrados.
5. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO EXCEÇÃO

Não Possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário administrador do sistema Rafael deseja listar todos os usuários cadastrados no sistema para uma eventual conferência. Ele então clica no botão <Listar Usuários> que fica localizado no menu superior da tela principal do sistema. O sistema então exibe uma interface com todos os usuários cadastrados no sistema, onde Rafael pode fazer o gerenciamento.

UC17 - EDITAR NOTÍCIA

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário do sistema pode alterar o conteúdo de uma notícia.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ-CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro e deve estar logado no sistema.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso inicia quando o usuário clica no botão <Listar Notícias> do menu superior da tela principal.
2. O sistema exibe a interface:

Título	Descrição	Categoria	Deletar	Editar	Situação	Ação	
Título para ver se vai dar certo	açkljsdfaslkçdfjasdfasdfa sdfááááááá-áááá	Bizarrias	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	<input type="checkbox"/>
ELEIÇÕES NA ARGENTINA Cristina pode vencer no 1º turno	SÃO PAULO, 26 de outubro de 2007 - Cristina Fernán	Mundo	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	<input type="checkbox"/>
hauhauhua	ahuhauhuhua	Bizarrias	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	<input type="checkbox"/>
huhuhu	huhuh	Economia	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	<input type="checkbox"/>
Exército e sociedade turca estão prontos para uma incursão militar no Iraque	Neste domingo (28) as tropas turcas mataram 15 mil	Mundo	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	<input type="checkbox"/>

FIGURA 23 – TELA LISTAR NOTÍCIAS

3. O Usuário escolhe a notícia que quer editar e clica no botão <Editar>.
4. O sistema apresenta a interface:

Categoria: Bizarrias

URL : <http://www.baboo.com.br/absolutenm/templates/content.asp?articleid=28513>

Título : Digg perde 'batalha' contra pirataria de HD DVD/Blu-F

Descrição : Kevin Rose, fundador do serviço de notícias Digg, desistiu de uma guerra sem vitória esta semana. Executivos do Digg gastaram horas numa injusta batalha para remover repetidas postagens de uma notícia comunitária que continha uma chave necessária para driblar o sistema anti-pirataria AACCS, usado em HD DVD e Blu-Ray. A companhia começou com a remoção das

Enviar

FIGURA 25 – TELA EDITAR NOTÍCIA

2. Usuário informa os novos dados da notícia.
3. Usuário clica no botão enviar.
4. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não Possui

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não Possui

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário do sistema Rafael deseja alterar o conteúdo ou o título de alguma notícia cadastrada no sistema. Ele então lista as notícias cadastradas no sistema. Na tela exibida pelo sistema, Rafael clica no botão <Editar> que fica localizado ao lado da notícia. O Sistema então exibe uma interface de edição de notícia. Rafael digita os dados da notícia e então clica no botão <enviar>.

UC18 - EXCLUIR USUÁRIO

Descrição Resumida

O usuário administrador do sistema pode excluir algum usuário que esteja utilizando o sistema de maneira inadequada.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro, deve estar logado no sistema e deve ter perfil de administrador.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Listar Usuários> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

YourNews
Contato
Pesquisar
Meu Cadastro
Minhas Notícias
Incluir Notícia
Listar Usuários
Listar Notícias
Sair

Administração - Listar Notícia

Categoria :
Todas

Página : 1 2

Título	Descrição	Categoria	Deletar	Editar	Situação	Ação	
Título para ver se vai dar certo	açklisdjfaslkçdfjasdfasdfia sdfääääääá-áááá	Bizarrias	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
ELEIÇÕES NA ARGENTINA Cristina pode vencer no 1º turno	SÃO PAULO, 26 de outubro de 2007 - Cristina Fernán	Mundo	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
hauhauhua	ahuhauhuhua	Bizarrias	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
huhuhu	huhuh	Economia	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
Exército e sociedade turca estão prontos para uma incursão militar no Iraque	Neste domingo (28) as tropas turcas mataram 15 mil	Mundo	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
Digg perde 'batalha' contra pirataria de HD DVD/Blu-Ray	Kevin Rose, fundador do serviço de notícias Digg,	Bizarrias	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	

FIGURA 23 – TELA LISTAR NOTÍCIAS

- O Usuário escolhe quem vai excluir e clica no botão <deletar>.
- Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUZO DE EXCEÇÃO

Não possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário do sistema Rafael precisa excluir da base um usuário que está usando o sistema de maneira inapropriada. Ele primeiro lista os usuários clicando na opção <Listar Usuários> do menu superior da tela principal do sistema. O sistema exibe uma interface com todos os usuários cadastrados no sistema. Rafael então escolhe o usuário que precisa excluir, e clica no botão <deletar> localizado ao lado do usuário. Após isso, o usuário é apagado da base de dados do sistema.

UC19 - DELETAR NOTÍCIA

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário administrador apaga do sistema uma notícia inadequada.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro, deve estar logado no sistema e deve ter perfil de administrador.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Listar Notícias> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

YourNews

ContatoPesquisarMeu CadastroMinhas NotíciasIncluir NotíciaListar UsuáriosListar NotíciasSair

Administração - Listar Notícia

Categoria : Todas

Página : 1 2

Título	Descrição	Categoria	Deletar	Editar	Situação	Ação	
Título para ver se vai dar certo	açkljsdfaslkçdtjfasdfasdfa sdfãããããã~ãããã	Bizarrras	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
ELEIÇÕES NA ARGENTINA Cristina pode vencer no 1º turno	SÃO PAULO, 26 de outubro de 2007 - Cristina Fernán	Mundo	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
hauhuahua	ahuhauihua	Bizarrras	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
huhuhu	huhuh	Economia	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
Exército e sociedade turca estão prontos para uma incursão militar no Iraque	Neste domingo (28) as tropas turcas mataram 15 mil	Mundo	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	
Digg perde "batalha" contra pirataria de HD DVD/Blu-Ray	Kevin Rose, fundador do serviço de notícias Digg,	Bizarrras	Deletar	Editar	Ativa	Desativar	

FIGURA 23 – TELA LISTAR NOTÍCIAS

3. O Usuário escolhe a notícia e clica no botão <deletar>
4. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possuí.

FLUXO EXCEÇÃO

Não possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário administrador do sistema, Rafael, precisa apagar uma notícia que possui conteúdo inapropriado. Primeiro, ele lista as notícias cadastradas no sistema clicando no botão <Listar Notícias>, localizado no menu superior da tela principal do sistema. O sistema exibe uma interface com as notícias e, com o botão <deletar> ao lado de cada notícia. Ele então escolhe a notícia que deseja excluir e clica no <deletar>. A notícia é então apagada da base de dados.

UC20 - ATIVAR USUÁRIO

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário administrador ativa um usuário que realizou cadastro recentemente ou um usuário que foi banido, para que este possa utilizar os recursos do sistema.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro, deve estar logado no sistema e deve ter perfil de administrador.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Listar Usuários> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

YourNews Contato Pesquisar Meu Cadastro Minhas Notícias Incluir Notícia Listar Usuários Listar Notícias Sair

Administração - Listar Usuários

Situação : Todos Usuários

Nome	Deletar	Editar	Situação	Ação	
cass	Deletar	Editar	Inativo	Ativar	<input type="checkbox"/>
Cassio	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Diogo	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Gustavo Bonato Abr?	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Joyce	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
ju	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Marcos de Souza	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Pedro Branco Maia Villas Boas	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Rafael Mitsuo Moriya	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Vanessa Bujokas	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>

Banir todos Ativar todos

FIGURA 24 – TELA LISTAR USUÁRIOS

3. O Usuário administrador escolhe o usuário a ser desativado e clica na ação <Ativar>
4. A situação do usuário é alterada para Ativo:

YourNews Contato Pesquisar Meu Cadastro Minhas Notícias Incluir Notícia Listar Usuários Listar Notícias Sair

Administração - Listar Usuários

Situação : Todos Usuários

Nome	Deletar	Editar	Situação	Ação	
cass	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Cassio	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Diogo	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Gustavo Bonato Abr?	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Joyce	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
ju	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Marcos de Souza	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Pedro Branco Maia Villas Boas	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Rafael Mitsuo Moriya	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Vanessa Bujokas	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>

Banir todos Ativar todos

FIGURA 24 – TELA LISTAR USUÁRIOS

5. Caso de uso é encerrado

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário administrador do sistema Rafael precisa ativar um usuário que se cadastrou recentemente no sistema para que este possa usar os recursos do *site*. Rafael então clica no botão <Listar Usuários> localizado no menu superior da tela principal do sistema. O sistema então, lista todos os usuários e a ação de ativar é executada clicando na palavra “ativar”, localizada ao lado dos usuários que se cadastraram recentemente no sistema. Rafael escolhe o usuário e então clica na opção “Ativar” localizada ao lado do nome do usuário.

UC21 - BANIR USUÁRIO

DESCRIÇÃO DO SISTEMA

O usuário administrador resolve banir do sistema (tornar inativo um usuário que já possuía um cadastro ativo) pois este estava fazendo mau uso do sistema.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro, deve estar logado no sistema e deve ter perfil de administrador.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Listar Usuários> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

YourNews Contato Pesquisar Meu Cadastro Minhas Notícias Incluir Notícia Listar Usuários Listar Notícias Sair

Administração - Listar Usuários

Situação : Todos Usuários ▼

Nome	Deletar	Editar	Situação	Ação	<input type="checkbox"/>
cass	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Cassio	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Diogo	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Gustavo Bonato Abr?	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Joyce	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
ju	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Marcos de Souza	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Pedro Branco Maia Villas Boas	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Rafael Mitsuo Moriya	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Vanessa Bujokas	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>

Banir todos Ativar todos

FIGURA 24 – TELA LISTAR USUÁRIOS

3. O Usuário administrador escolhe o usuário a ser banido e clica na ação <Banir>
4. A situação do usuário é alterada para Banido:

YourNews Contato Pesquisar Meu Cadastro Minhas Notícias Incluir Notícia Listar Usuários Listar Notícias Sair

Administração - Listar Usuários

Situação : Todos Usuários ▼

Nome	Deletar	Editar	Situação	Ação	<input type="checkbox"/>
cass	Deletar	Editar	Banido	Ativar	<input type="checkbox"/>
Cassio	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Diogo	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Gustavo Bonato Abr?	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Joyce	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
ju	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Marcos de Souza	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Pedro Branco Maia Villas Boas	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Rafael Mitsuo Moriya	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Vanessa Bujokas	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>

Banir todos Ativar todos

FIGURA 24 – TELA LISTAR USUÁRIOS

5. Caso de uso é encerrado

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário administrador do sistema Rafael precisa banir um usuário que está fazendo mau uso do sistema. Primeiro ele lista todos os usuários cadastrados clicando no botão <Listar Usuários>, que fica localizado no menu superior da tela principal do sistema. O sistema então, lista todos os usuários e a ação de banir é executada clicando na palavra “banir”, localizada ao lado dos usuários que estão com a situação como “Ativo”. Rafael escolhe o usuário e então clica na opção “Banir” localizada ao lado do nome do usuário.

UC22 - ATIVAR TODOS

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário administrador resolve ativar simultaneamente do sistema uma seleção de usuários.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro, deve estar logado no sistema e deve ter perfil de administrador.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Listar Usuários> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

YourNews Contato Pesquisar Meu Cadastro Minhas Notícias Incluir Notícia Listar Usuários Listar Notícias Sair					
Administração - Listar Usuários					
Situação : Todos Usuários					
Nome	Deletar	Editar	Situação	Ação	<input type="checkbox"/>
123	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Cassio	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Diogo	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Gustavo Bonato Abr?	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
hersilio	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Joyce	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Iu	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Marcos de Souza	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Pedro Branco Maia Villas Boas	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Rafael Mitsuo Moriya	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	
Rodrigo Martinez Barreira	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Vanessa Bujokas	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
				Banir todos	Ativar todos

FIGURA 24 – TELA LISTAR USUÁRIOS

3. Usuário seleciona os usuários a serem ativados marcando as caixas localizadas ao lado de cada um.
4. Usuário clica no botão “Ativar Todos”.
5. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário administrador do sistema Rafael precisa ativar vários usuários de uma vez. Ele então abre a tela para listar os usuários cadastrados no sistema, seleciona todos os usuários que deseja ativar e clica no botão “ativar todos”.

UC23 - BANIR TODOS

DESCRIÇÃO RESUMIDA

O usuário administrador resolve banir simultaneamente do sistema uma seleção de usuários.

FLUXO DE EVENTOS

PRÉ – CONDIÇÕES

O Usuário deve possuir cadastro, deve estar logado no sistema e deve ter perfil de administrador.

FLUXO PRINCIPAL

1. Este caso de uso começa quando o ator seleciona a opção <Listar Usuários> do menu superior da tela principal.
2. O sistema apresenta a interface:

YourNews Contato Pesquisar Meu Cadastro Minhas Notícias Incluir Notícia Listar Usuários Listar Notícias Sair

Administração - Listar Usuários

Situação : Todos Usuários

Nome	Deletar	Editar	Situação	Ação	<input type="checkbox"/>
123	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Cassio	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	<input type="checkbox"/>
Diogo	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	<input type="checkbox"/>
Gustavo Bonato Abr?	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
hersilio	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Joyce	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	<input type="checkbox"/>
ju	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Marcos de Souza	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	<input type="checkbox"/>
Pedro Branco Maia Villas Boas	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	<input type="checkbox"/>
Rafael Mitsuo Moriya	Deletar	Editar	Administrador	Administrador	<input type="checkbox"/>
Rodrigo Martinez Barreira	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>
Vanessa Bujokas	Deletar	Editar	Ativo	Banir	<input type="checkbox"/>

Banir todos Ativar todos

FIGURA 24 – TELA LISTAR USUÁRIOS

3. Usuário seleciona os usuários a serem banidos marcando as caixas localizadas ao lado de cada um.
4. Usuário clica no botão “Banir Todos”.
5. Caso de uso é encerrado.

FLUXOS ALTERNATIVOS

Não possui.

FLUXO DE EXCEÇÃO

Não possui.

CENÁRIO PRINCIPAL

O usuário administrador do sistema Rafael precisa banir vários usuários de uma vez. Ele então abre a tela para listar os usuários cadastrados no sistema, seleciona todos os usuários que deseja ativar e clica no botão “banir todos”.

APÊNDICE 8 – DIAGRAMAS DE SEQUÊNCIA

UC01 - REALIZAR CADASTRO

Fluxo Principal:

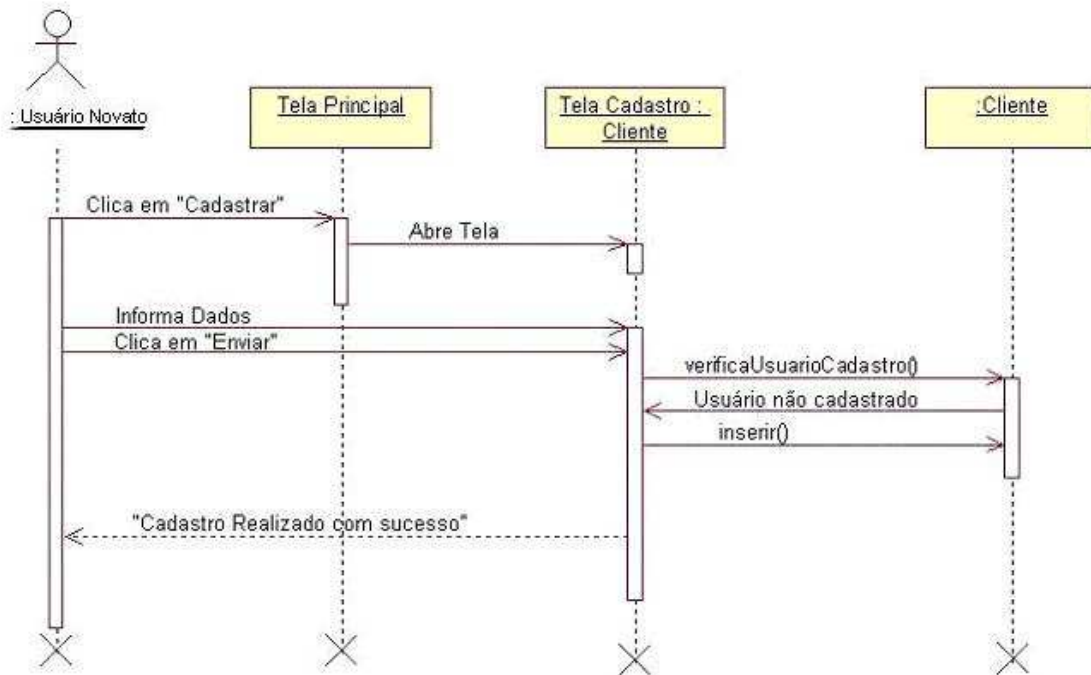


FIGURA 26 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC01 - REALIZAR CADASTRO

Fluxo de Exceção E1:

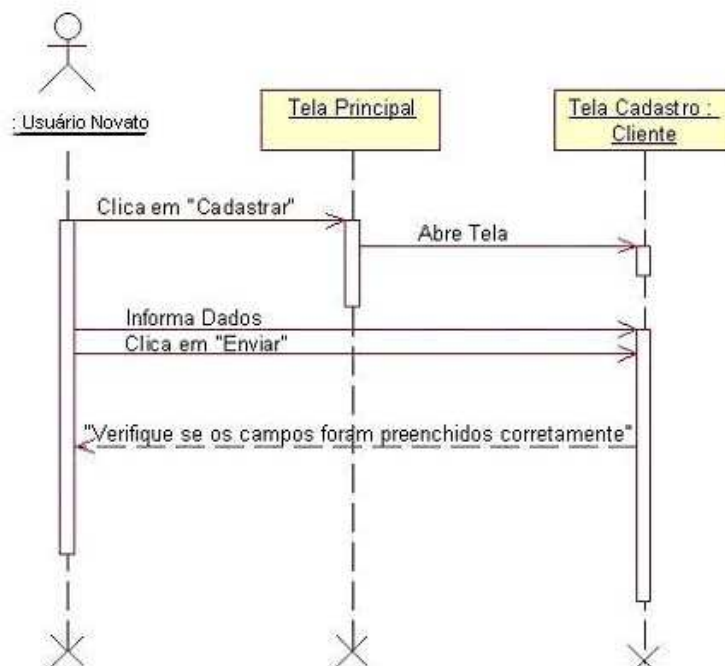


FIGURA 27 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 - REALIZAR CADASTRO

Fluxo de Exceção E2:

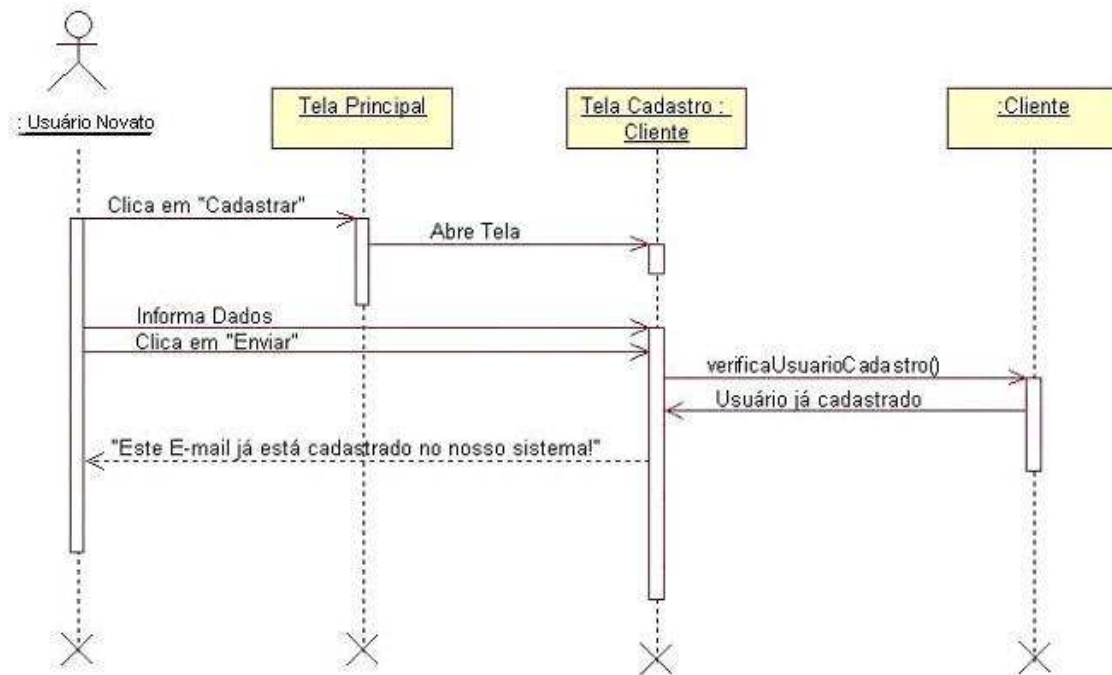


FIGURA 28 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E02 – REALIZAR CADASTRO

UC02 - PESQUISAR NOTÍCIA

Fluxo Principal:

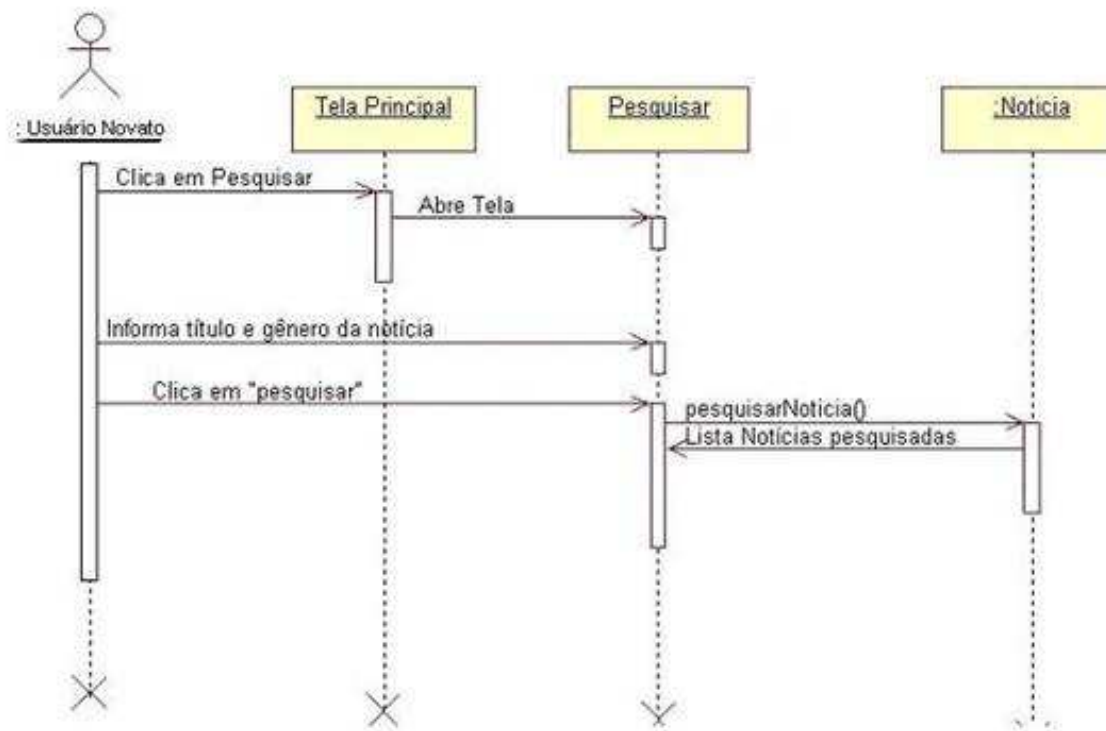


FIGURA 29 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC02 – PESQUISAR NOTÍCIA

Fluxo de Exceção E1:

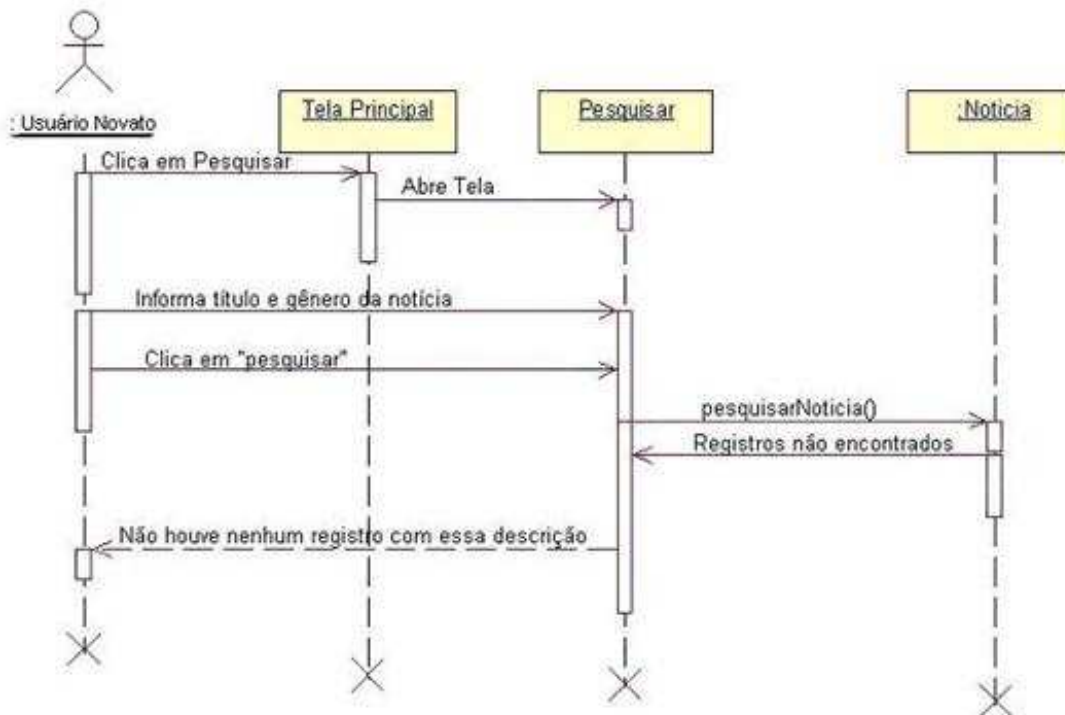


FIGURA 30 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 - PESQUISAR NOTÍCIA

UC03 - VISUALIZAR NOTÍCIA

Fluxo Principal:

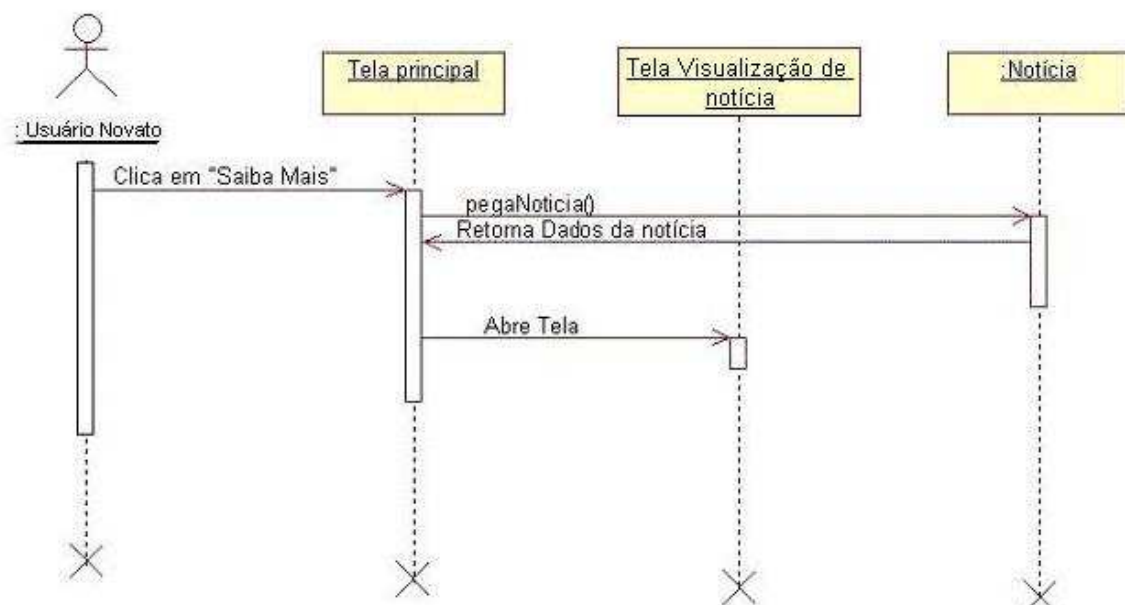


FIGURA 31 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC03 – VISUALIZAR NOTÍCIA

UC04 - ENVIAR E-MAIL

Fluxo Principal:

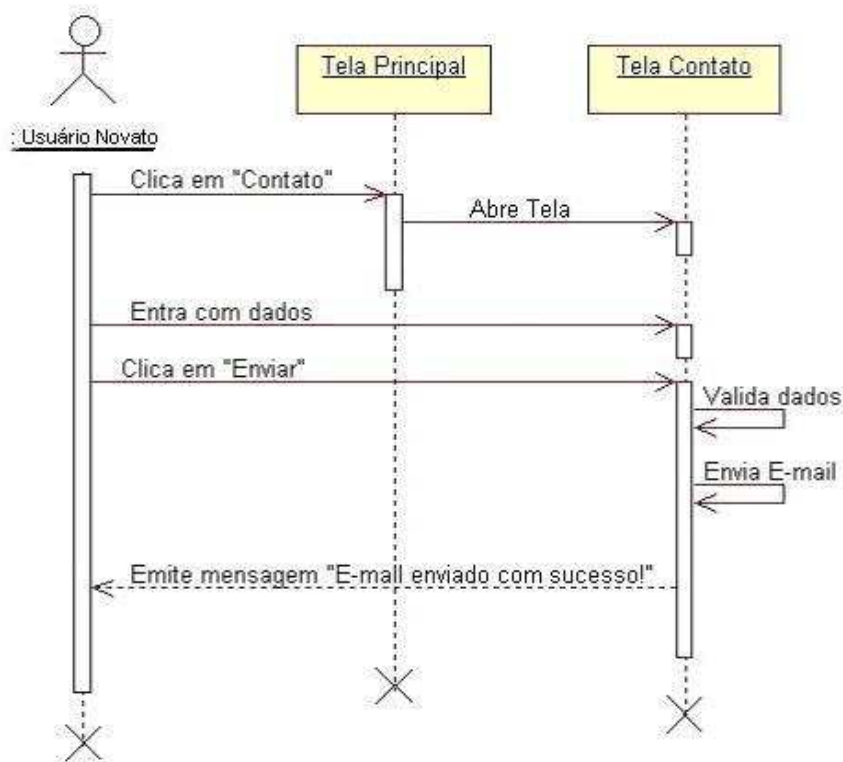


FIGURA 32 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC04 – ENVIAR E-MAIL

Fluxo de Exceção E1:

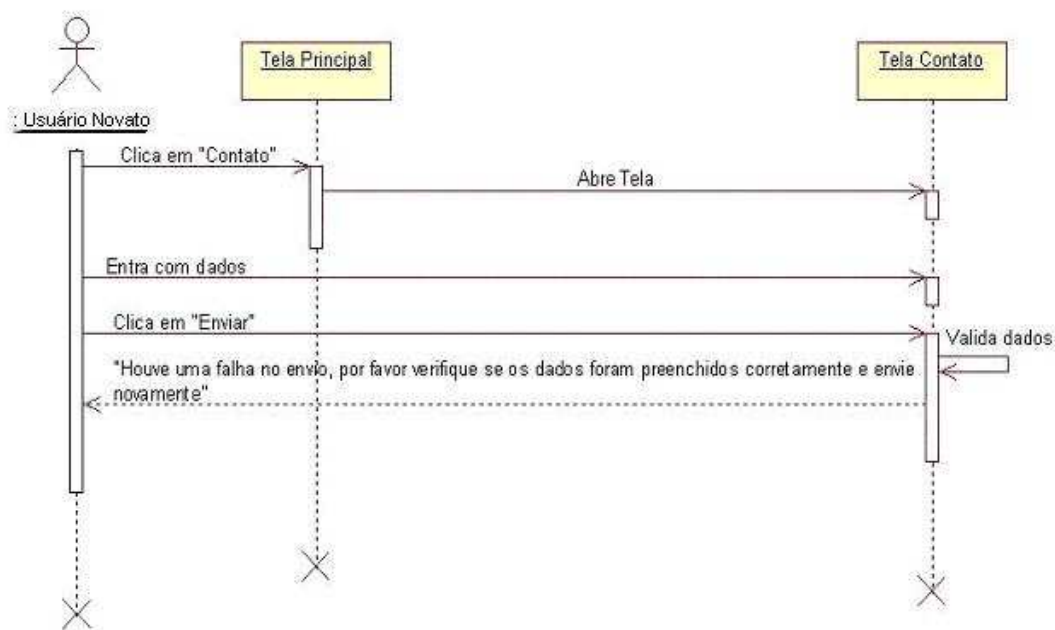


FIGURA 33 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – ENVIAR E-MAIL

UC05 - EFETUAR LOGIN

Fluxo Principal:

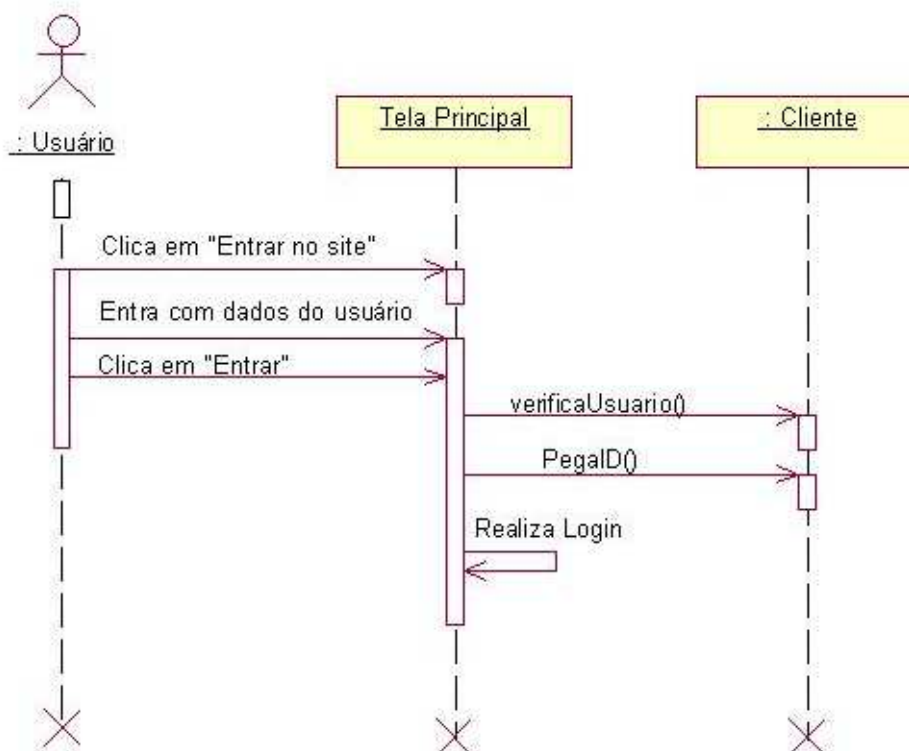


FIGURA 34 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC05 – EFETUAR LOGIN

Fluxo de Exceção E1:

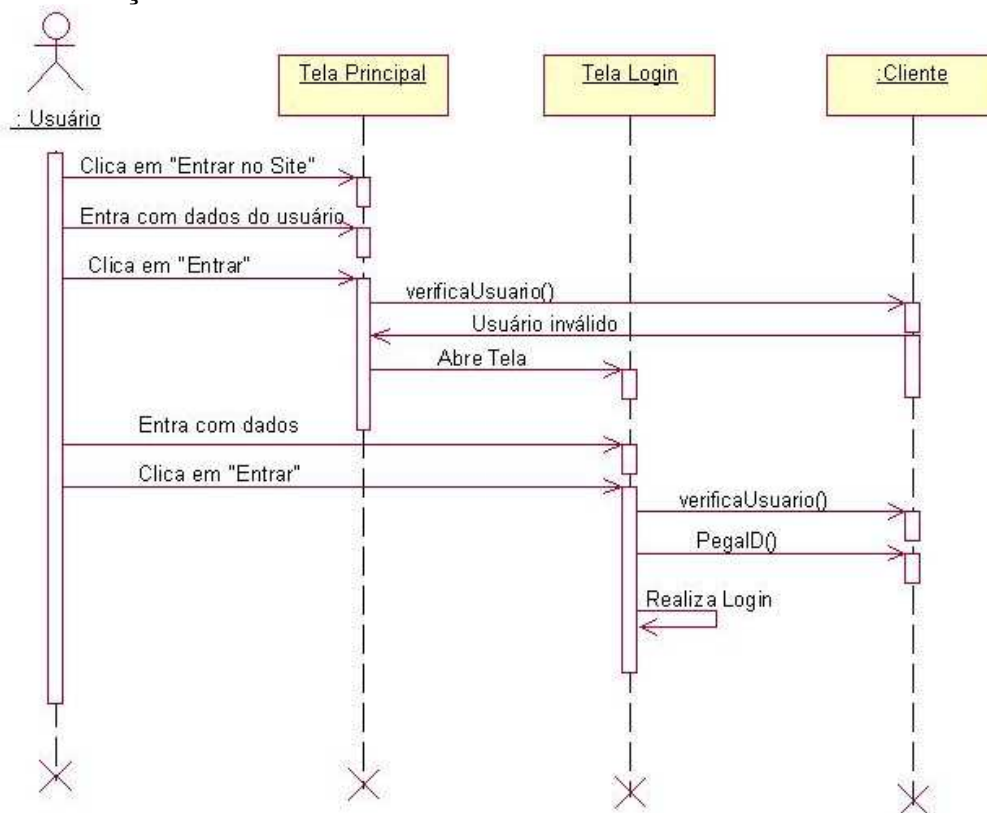


FIGURA 35 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – EFETUAR LOGIN

Fluxo de Exceção E2:

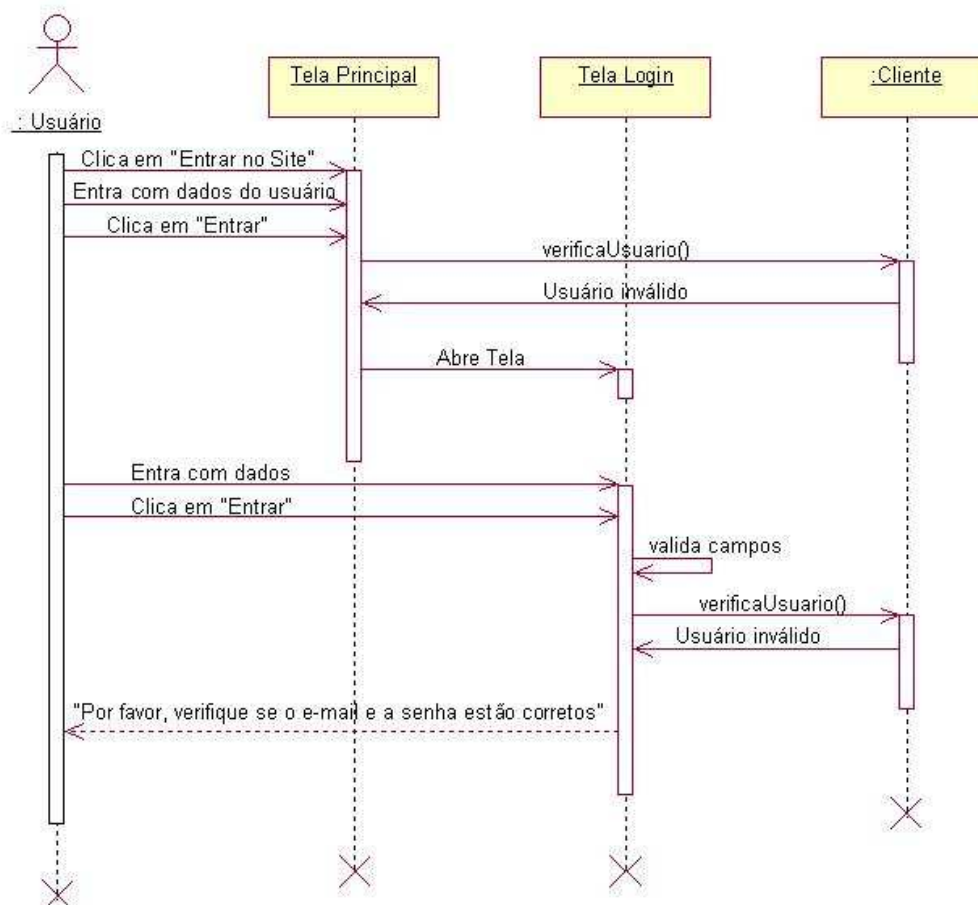


FIGURA 36 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E02 – EFETUAR LOGIN

UC06 - EFETUAR LOGOUT

Fluxo Principal:

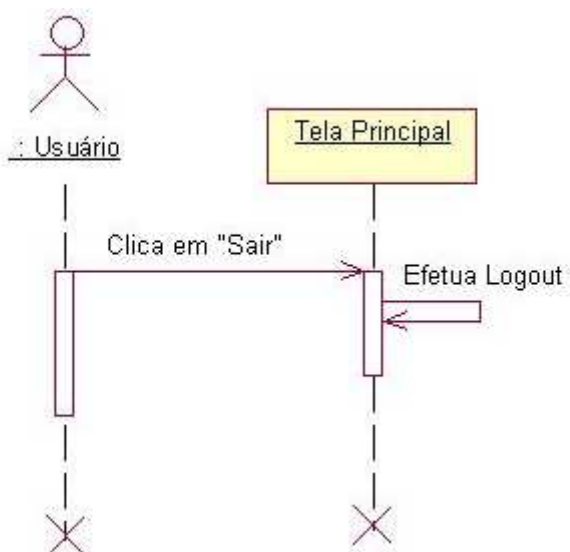


FIGURA 37 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC06 – EFETUAR LOGOUT

UC07 - LISTAR NOTÍCIAS CADASTRADAS

Fluxo Principal:

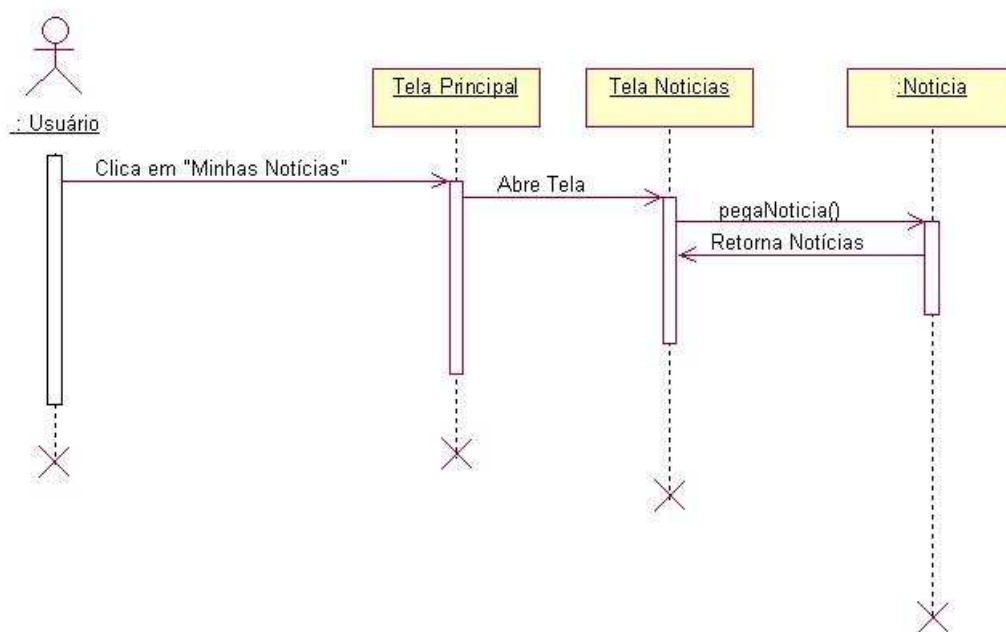


FIGURA 38 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC07 – LISTAR NOTÍCIAS CADASTRADAS

UC08 - LISTAR NOTÍCIAS FAVORITAS

Fluxo Principal:

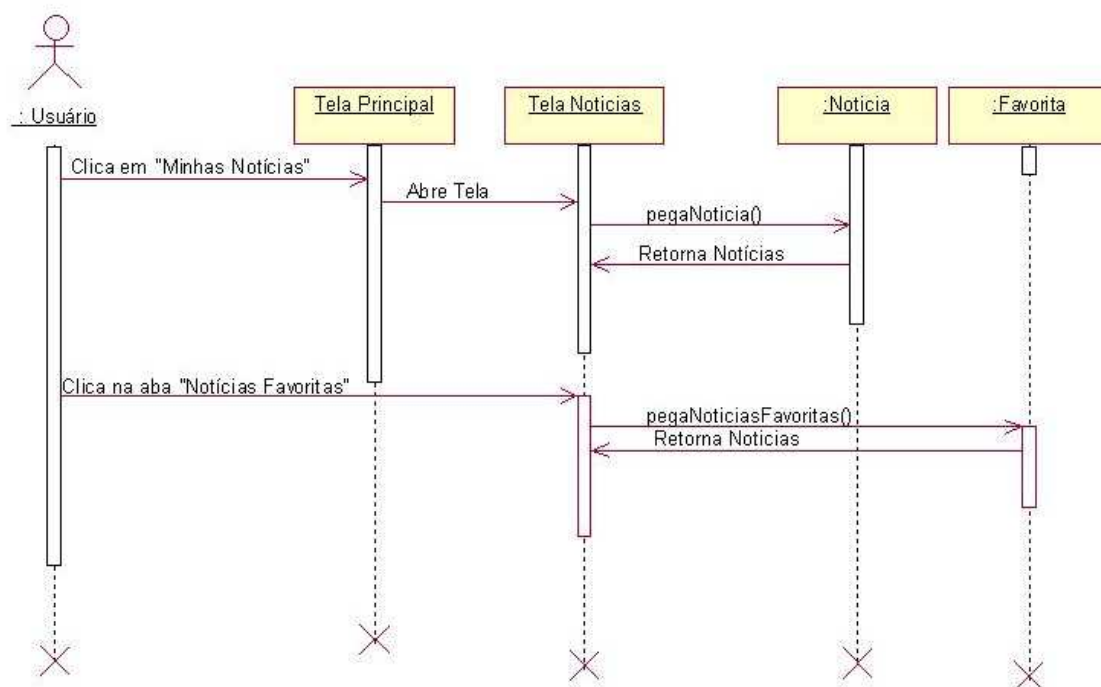


FIGURA 39 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC08 – LISTAR NOTÍCIAS FAVORITAS

UC09 - ENVIAR NOTÍCIA E-MAIL

Fluxo Principal:

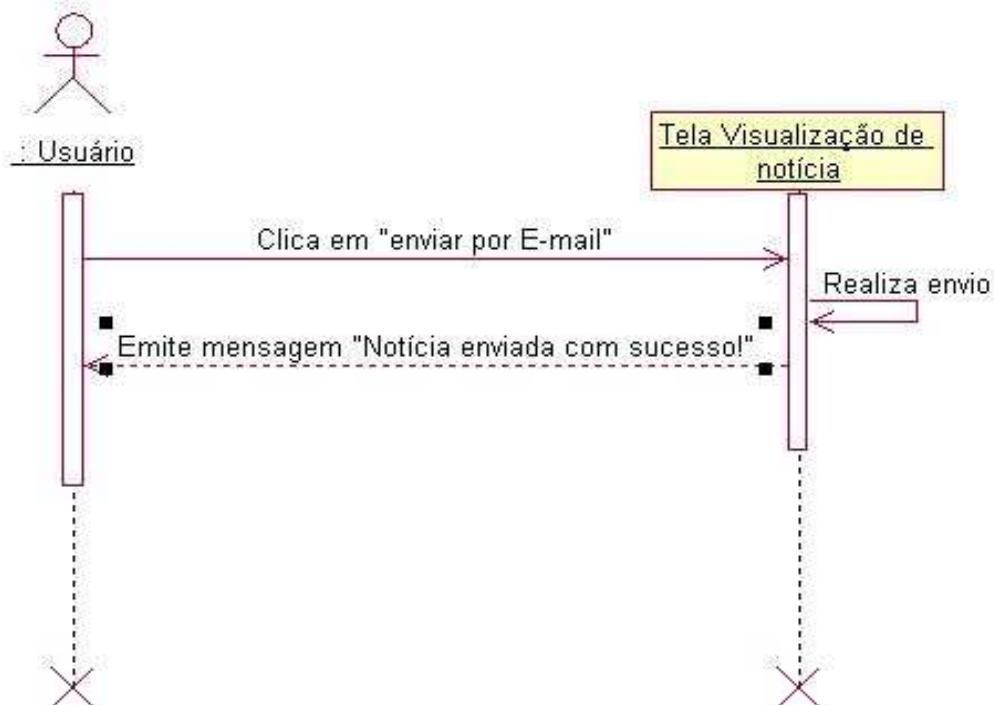


FIGURA 40 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC09 – ENVIAR NOTÍCIA E-MAIL

UC10 - ADICIONAR VOTO

Fluxo principal:

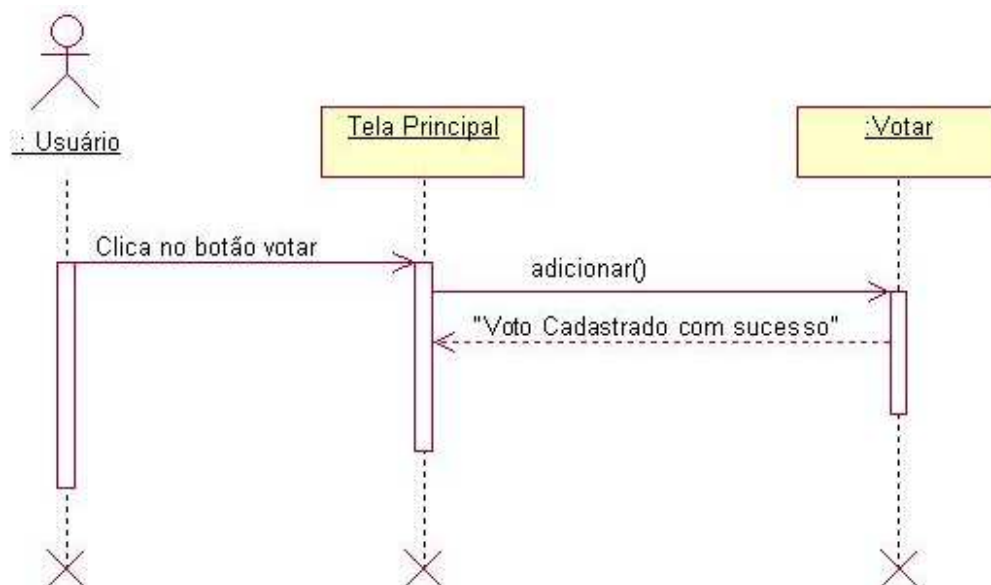


FIGURA 41 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC10 – ADICIONAR VOTO

UC11 - ADICIONAR NOTÍCIA

Fluxo Principal:

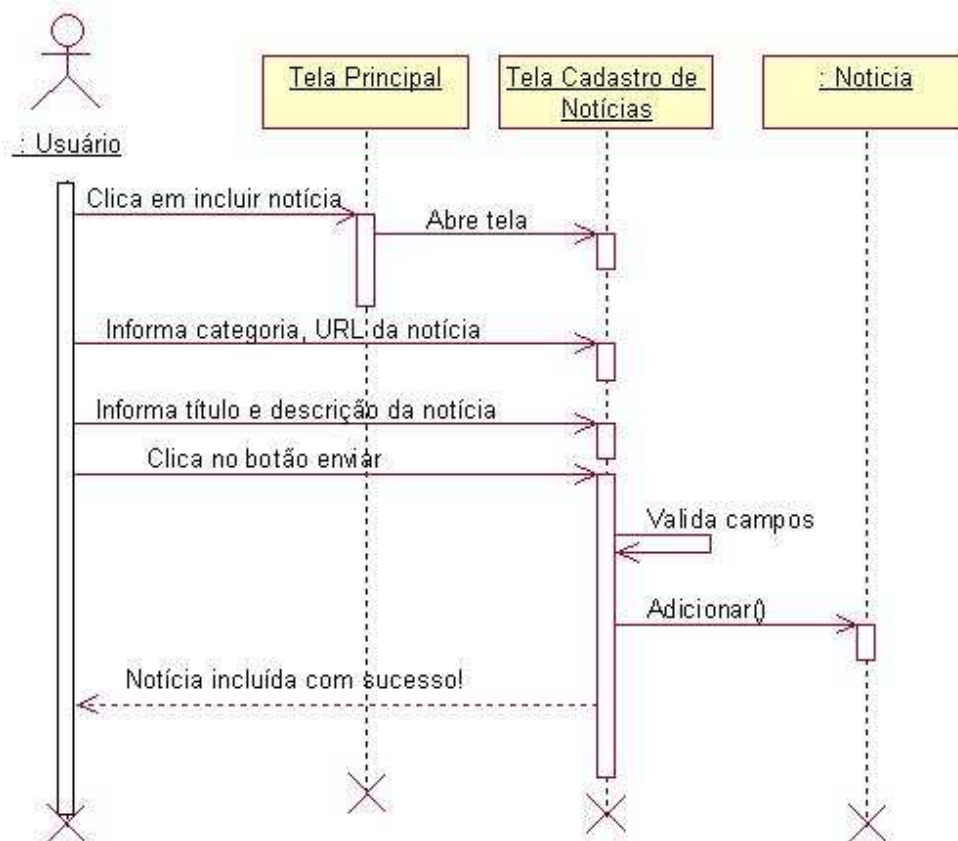


FIGURA 42 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC11 – ADICIONAR NOTÍCIA

Fluxo de Exceção E1:

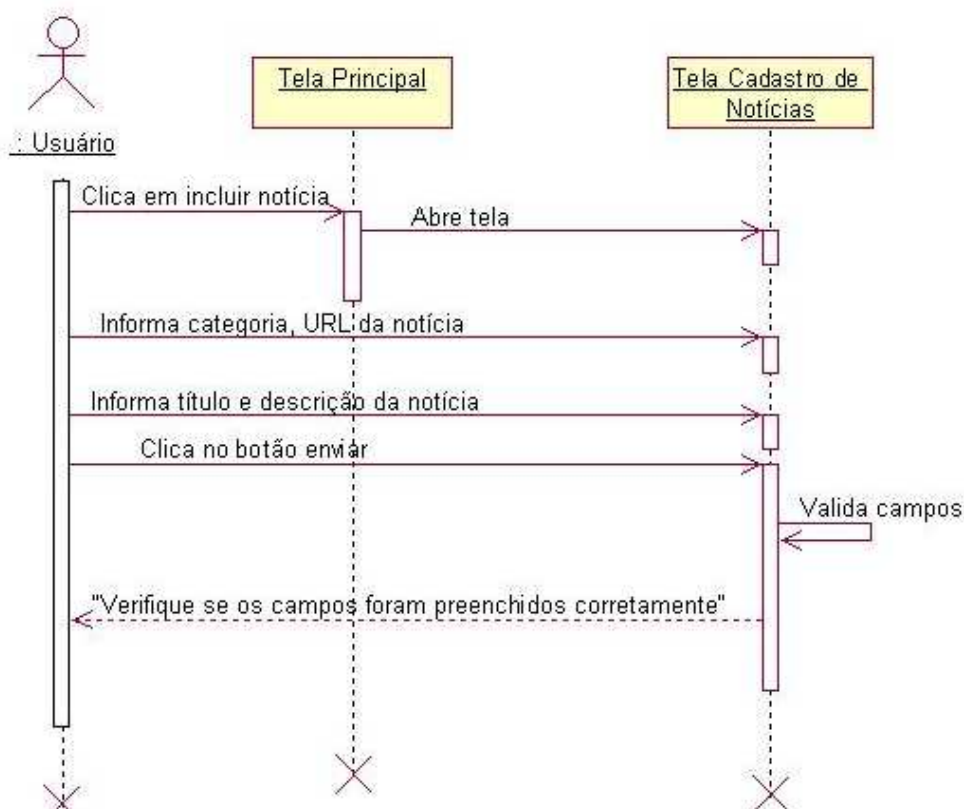


FIGURA 43 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – ADICIONAR NOTÍCIA

UC12 - ADICIONAR NOTÍCIA FAVORITOS

Fluxo Principal:

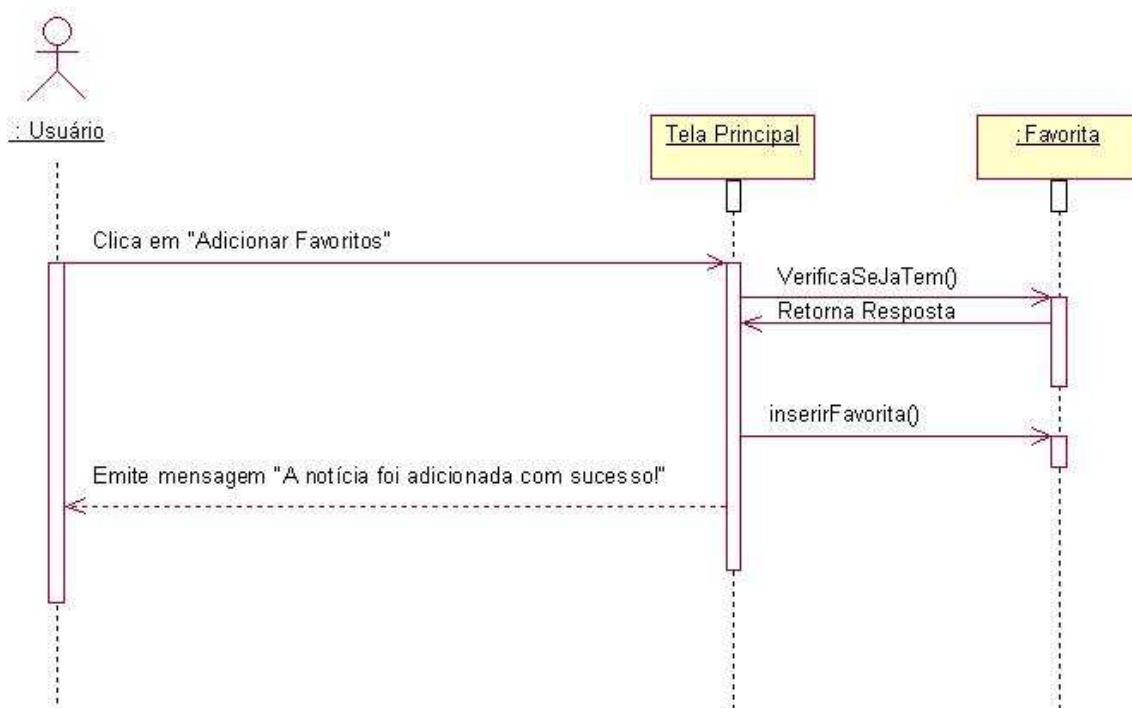


FIGURA 44 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC12 – ADICIONAR NOTÍCIA FAVORITOS

Fluxo de Exceção E1:



FIGURA 45 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – ADICIONAR NOTÍCIA FAVORITOS

UC13 - ADICIONAR COMENTÁRIO

Fluxo Principal:

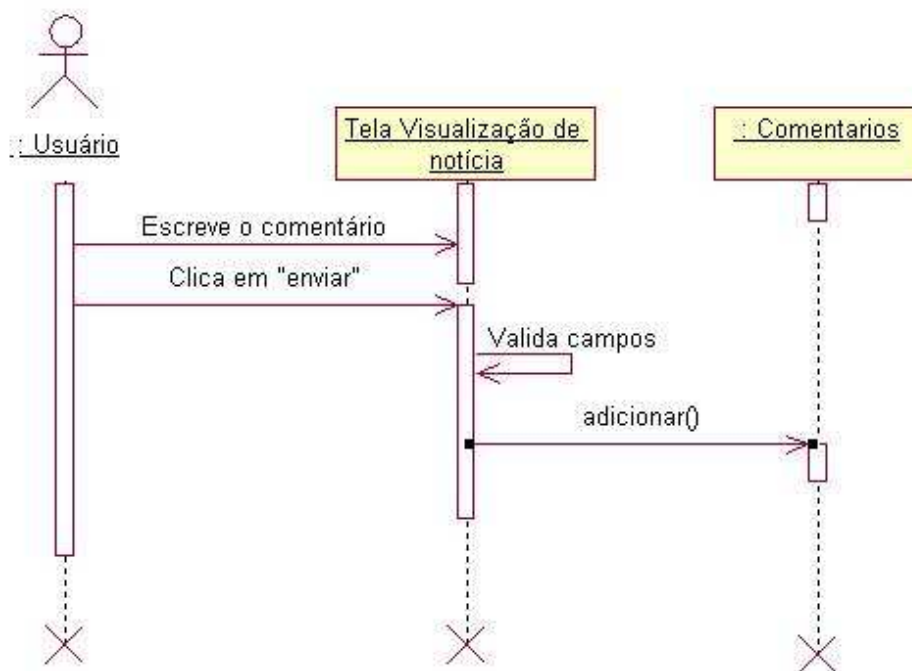


FIGURA 46 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC13 – ADICIONAR COMENTÁRIO

Fluxo de Exceção E1:

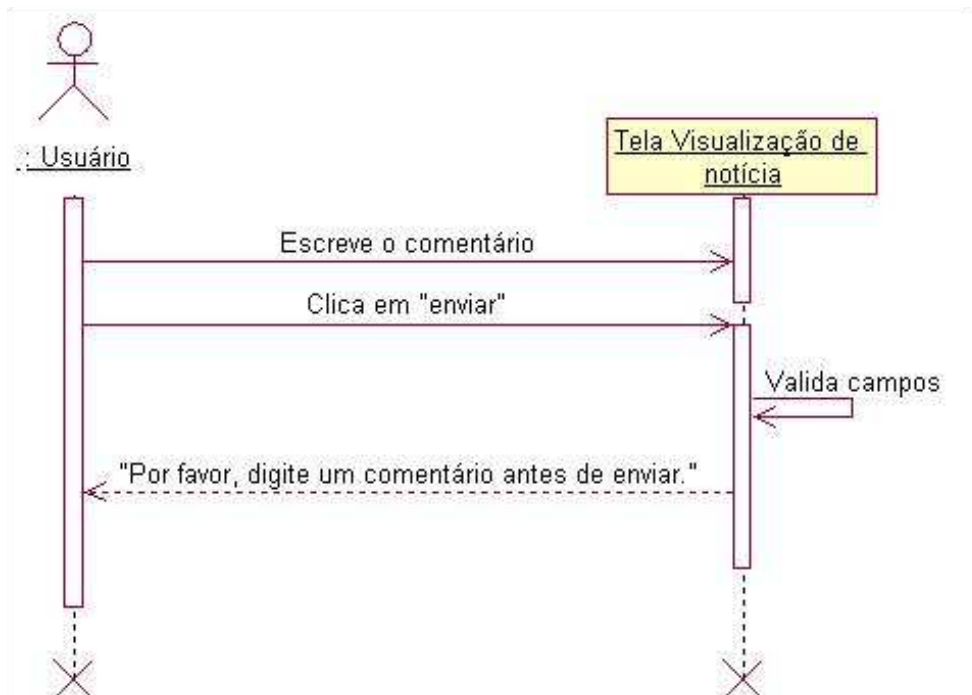


FIGURA 47 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA E01 – ADICIONAR COMENTÁRIO

UC14 - EDITAR CONTA

Fluxo Principal:

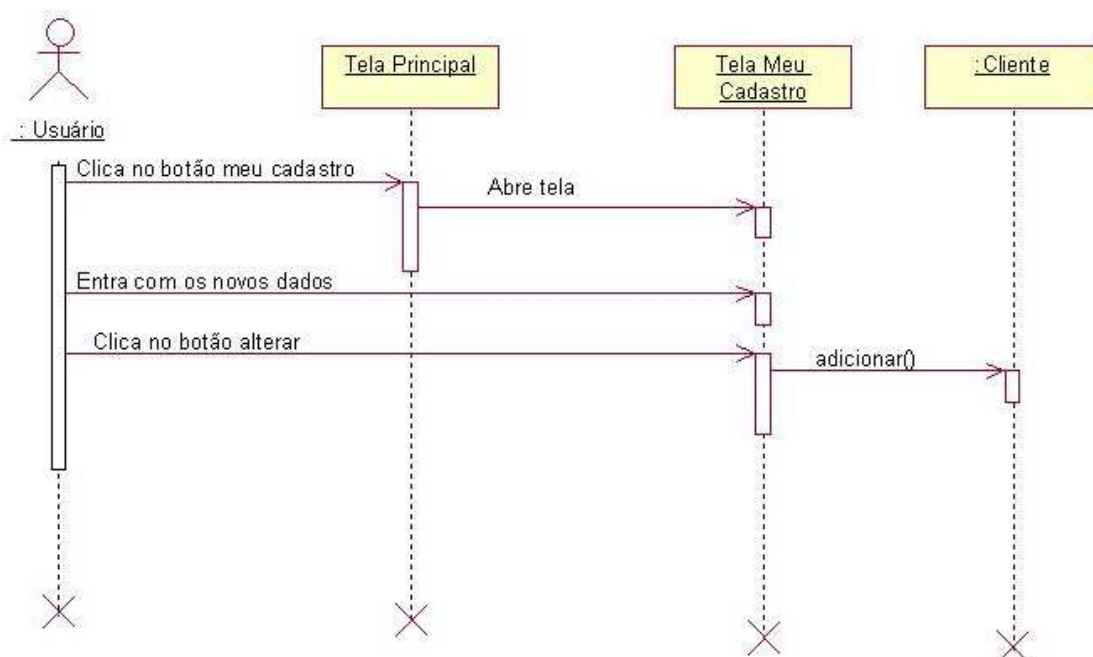


FIGURA 48 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC14 – EDITAR CONTA

UC15 - LISTAR NOTÍCIAS

Fluxo Principal:

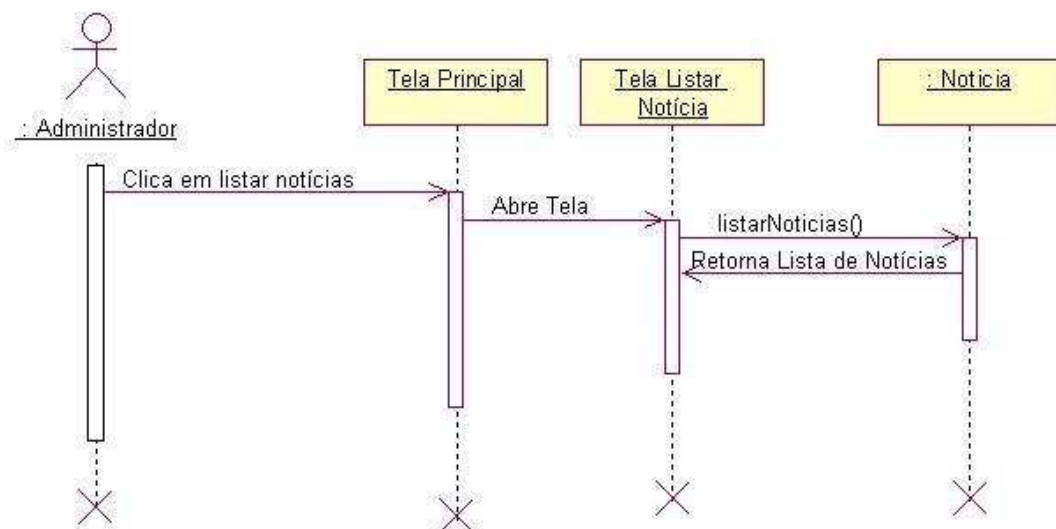


FIGURA 49 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC15 – LISTAR NOTÍCIAS

UC16 - LISTAR USUÁRIOS

Fluxo Principal:

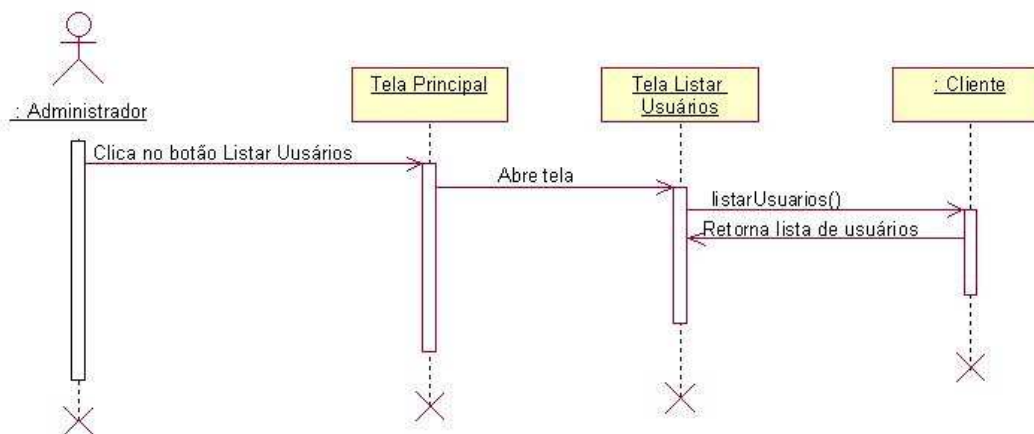


FIGURA 50 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC16 – LISTAR USUÁRIOS

UC17 - EDITAR NOTICIA

Fluxo Principal:

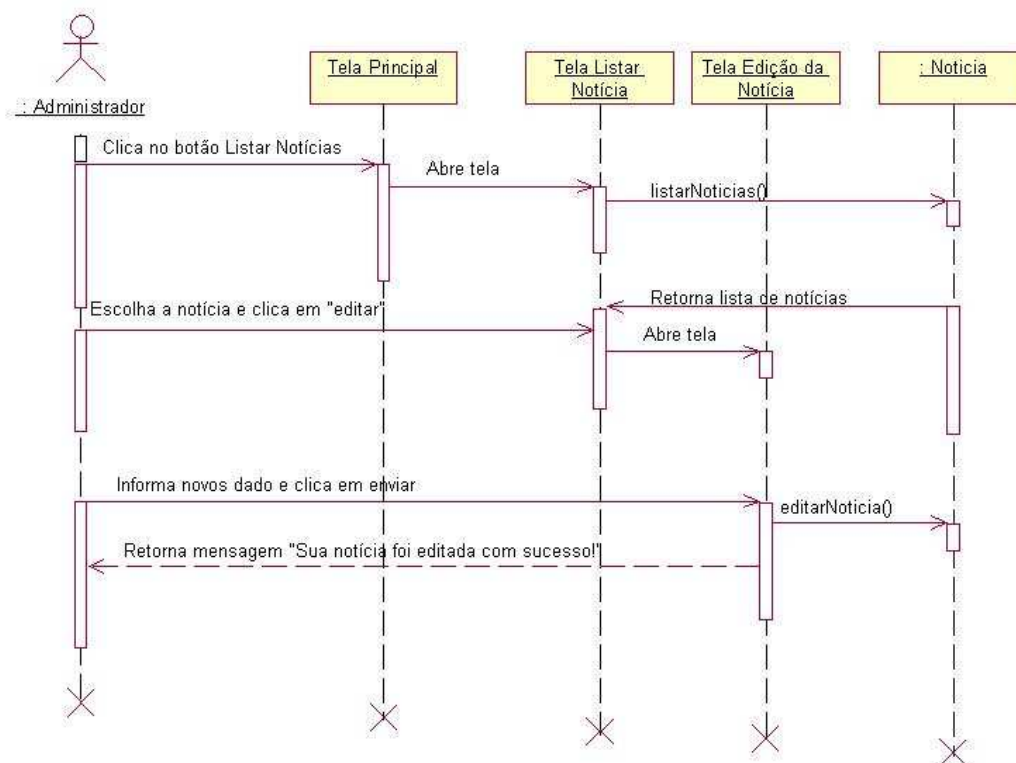


FIGURA 60 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC17 - EDITAR NOTICIA

UC18 - EXCLUIR USUÁRIO

Fluxo Principal:

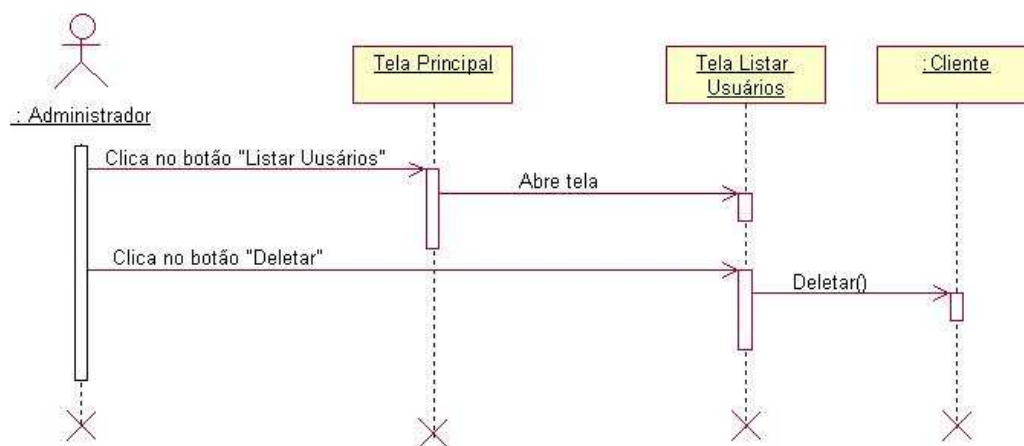


FIGURA 61 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC18 - EXCLUIR USUÁRIO

UC19 - DELETAR NOTICIA

Fluxo Principal:

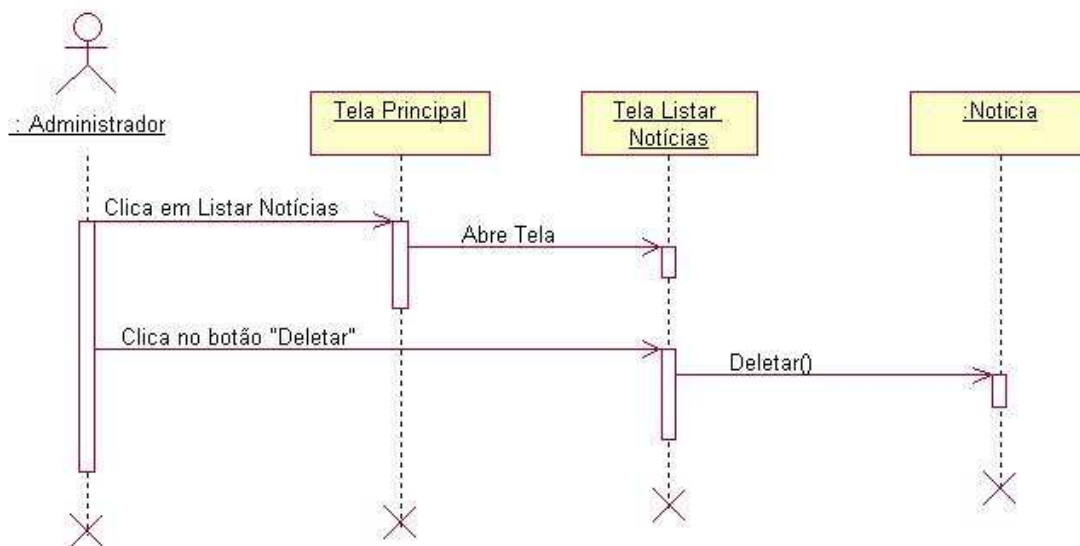


FIGURA 62 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC19 - DELETAR NOTICIA

UC20 - ATIVAR USUÁRIO

Fluxo Principal:

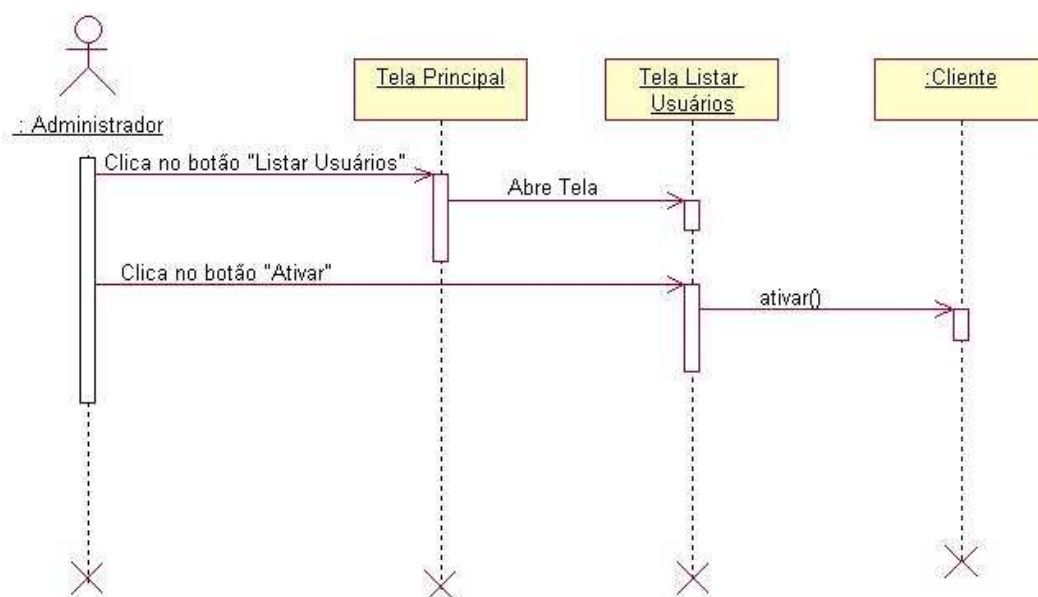


FIGURA 63 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC20 - ATIVAR USUÁRIO

UC21 - BANIR USUÁRIO

Fluxo Principal:

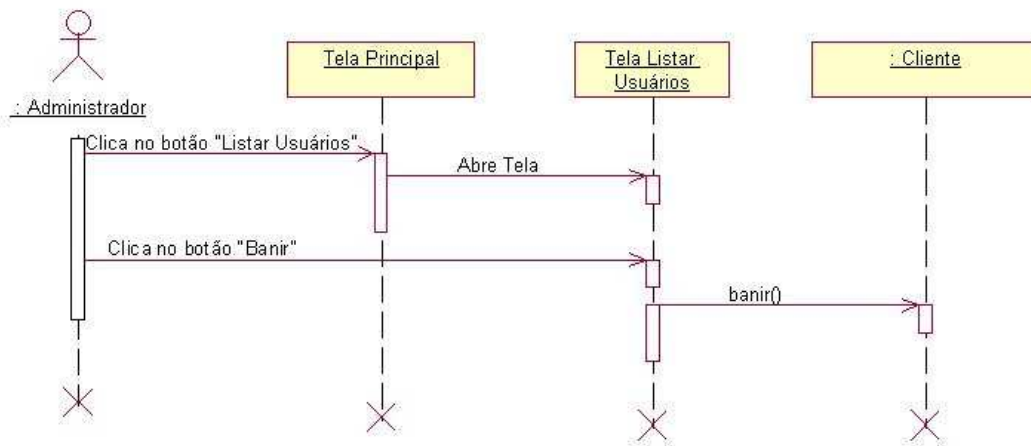


FIGURA 64 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC21 - BANIR USUÁRIO

UC22 - ATIVAR TODOS

Fluxo Principal:

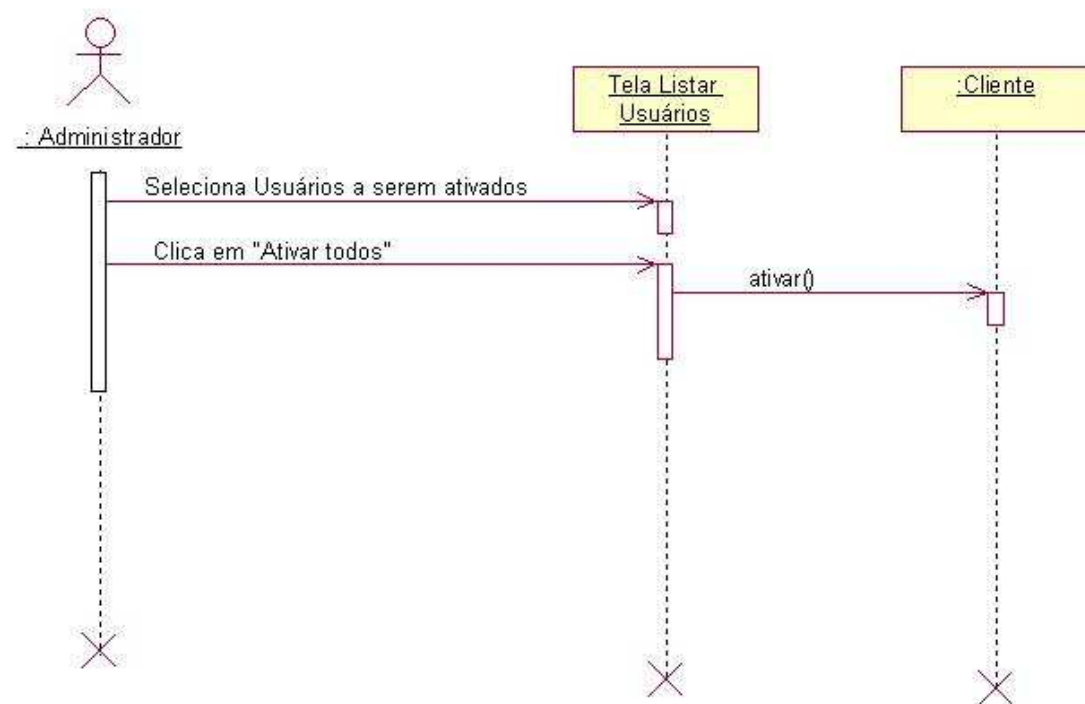


FIGURA 65 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC22 - ATIVAR TODOS

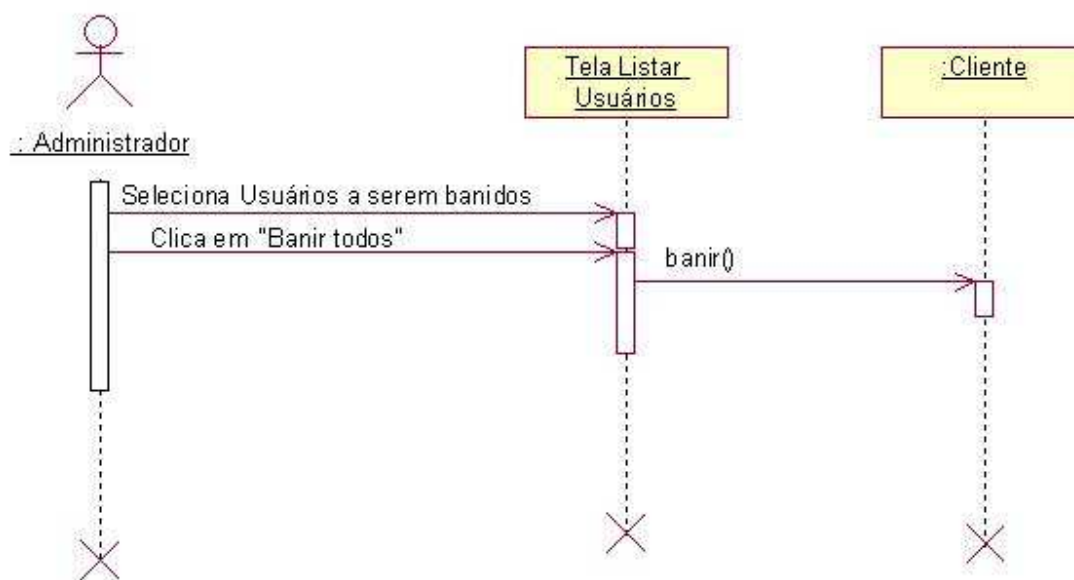
UC23 - BANIR TODOS**Fluxo Principal:**

FIGURA 66 – DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA UC23 - BANIR TODOS

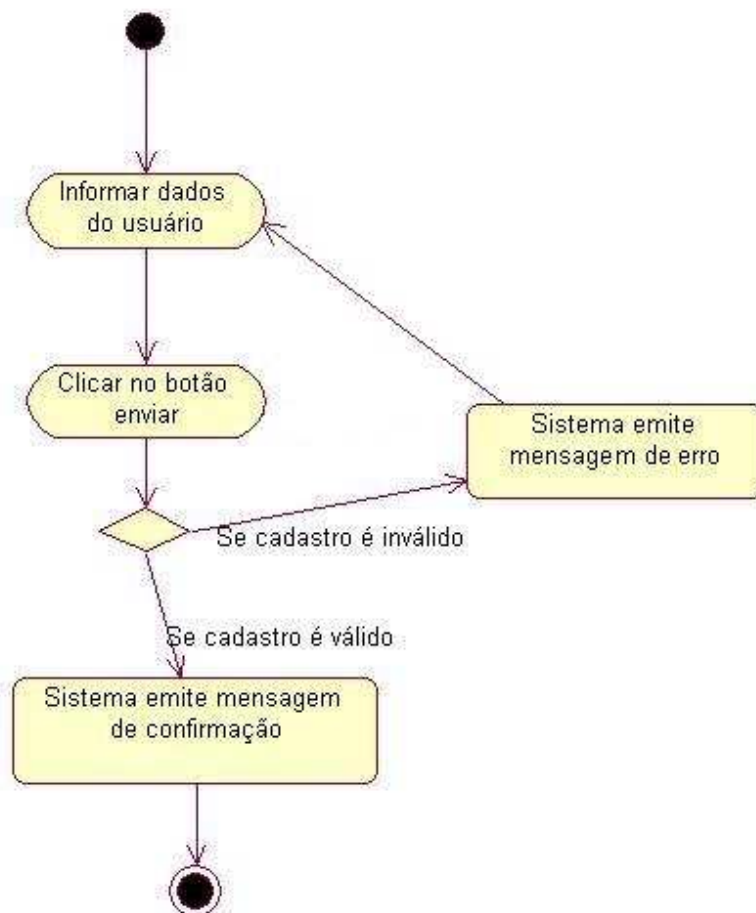
APÊNDICE 9 – DIAGRAMAS DE ATIVIDADE**REALIZAR CADASTRO:**

FIGURA 67 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - REALIZAR CADASTRO

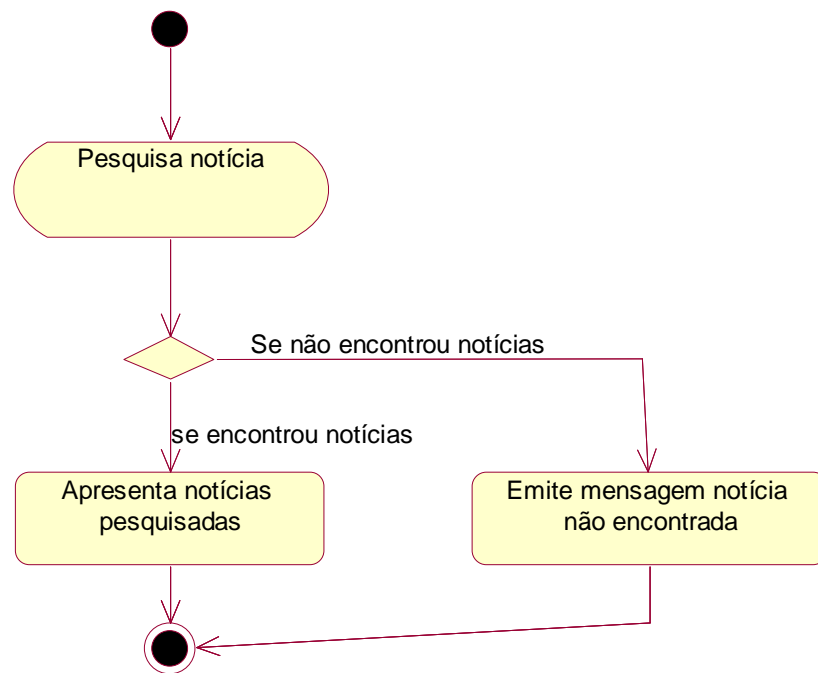
PESQUISAR NOTÍCIA:

FIGURA 68 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - PESQUISAR NOTÍCIA

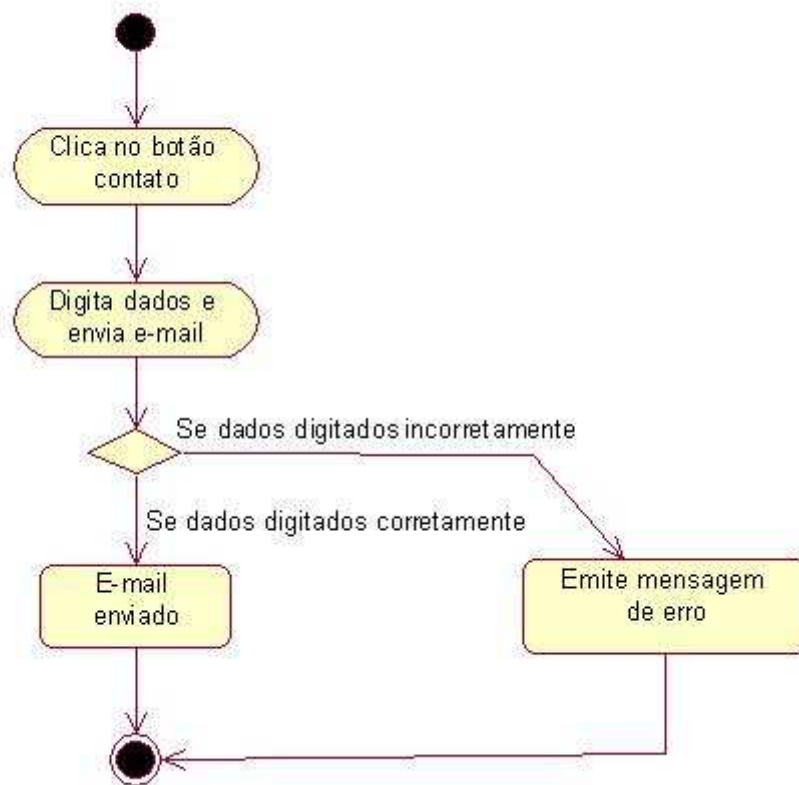
ENVIAR E-MAIL:

FIGURA 69 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - ENVIAR E-MAIL

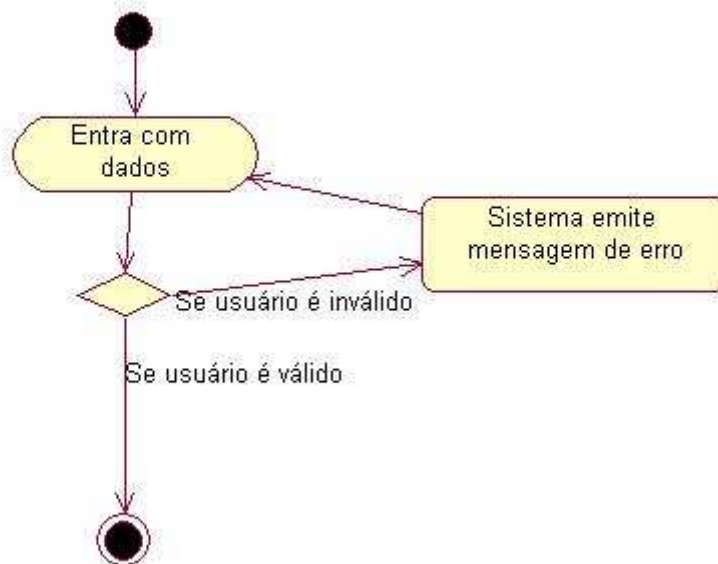
EFETUAR LOGIN:

FIGURA 70 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - EFETUAR LOGIN

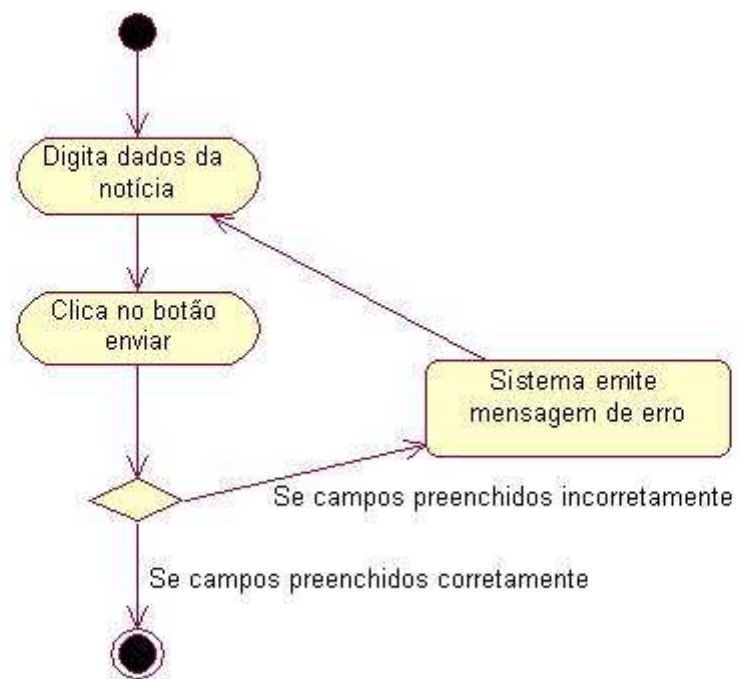
ADICIONAR NOTÍCIA:

FIGURA 71 – DIAGRAMA DE ATIVIDADE - ADICIONAR NOTÍCIA

APÊNDICE 10 – DICIONÁRIO DE DADOS

TABELA	cliente		
DESCRIÇÃO	Responsável por manter os dados relacionados aos usuários cadastrados no sistema		
NOME DO CAMPO	TIPO DE DADO	RESTRIÇÃO	DESCRIÇÃO
cod_cliente	Int (5)	Primary Key Not Null	Chave primária da tabela cliente. Armazena o código do cliente.
Nome	Varchar (255)	Not Null	Responsável por manter o nome do usuário armazenado
Email	Varchar (255)	Not Null	Responsável por manter o e-mail do usuário armazenado, este que serve como login para o usuário entrar no sistema
senha	Varchar (255)	Not Null	Responsável por armazenar a senha do usuário cadastrado no sistema (a senha é utilizada junto com o e-mail para que o usuário possa fazer login no sistema.)
status	Int (1)	Not Null	Manté o status do usuário armazenado. Se status = 0 (Usuário Banido/Inativado.) 0 - 1 - Usuário comum(que já realizou cadastro e teve o cadastro ativado pelo administrador.) 2 - Usuário Administrador.

TABELA	Categoria		
DESCRIÇÃO	Responsável por manter os dados relacionados às categorias de notícias do sistema.		
NOME DO CAMPO	TIPO DE DADO	RESTRIÇÃO	DESCRIÇÃO
cod_categoria	Int (2)	Primary Key Not Null	Armazena o código da categoria.
nome	Varchar (255)	Not Null	Responsável por armazenar o nome da categoria de notícias.

TABELA	Comentários		
DESCRIÇÃO	Responsável por manter os dados relacionados aos comentários das notícias que são enviados pelos usuários		
NOME DO CAMPO	TIPO DE DADO	RESTRIÇÃO	DESCRIÇÃO
cod_comentario	Int (5)	Primary Key Not Null	Primary Key da tabela comentarios, armazena o código do comentário.
cod_cliente	Int (5)	Foreign Key Not Null	Responsável por manter o código do cliente que cadastrou o comentário.
cod_noticia	Int (5)	Foreign Key Not Null	Mantém armazenado o código da notícia relacionada ao comentário
comentario	longtext	Not Null	Campo que armazena o conteúdo do comentário
data	Int (11)	Not Null	Armazena a data em que foi enviado o comentário.

TABELA	favorita		
DESCRIÇÃO	Responsável por manter os dados relacionados às notícias favoritas dos usuários cadastradas no sistema		
NOME DO CAMPO	TIPO DE DADO	RESTRIÇÃO	DESCRIÇÃO
cod_cliente	Int (11)	Foreign Key Not Null	Armazena o código do cliente relacionado a notícia favorita.
cod_noticia	Int (11)	Foreign Key Not Null	Armazena o código da notícia favorita.
data	Int (11)	Not Null	Armazena a data em que a notícia foi adicionada aos favoritos do usuário.

TABELA	votar		
DESCRIÇÃO	Responsável por manter os dados relacionados à contagem dos votos das notícias.		
NOME DO CAMPO	TIPO DE DADO	RESTRIÇÃO	DESCRIÇÃO
cod_noticia	Int (5)	Foreign Key Not Null	Guarda o código da notícia quando ela é votada.
cod_usuario	Int (5)	Foreign Key Not Null	Armazena o código do usuário para a notícia votada.

TABELA	Noticia		
DESCRIÇÃO	Responsável por manter os dados relacionados às notícias cadastradas no sistema		
NOME DO CAMPO	TIPO DE DADO	RESTRIÇÃO	DESCRIÇÃO
cod_noticia	Int (5)	Primary Key Not Null	Primary Key da tabela documentação, responsável por arquivar o código da notícia.
cod_usuario	Int (5)	Foreign Key Not Null	Responsável por manter arquivado o código do usuário que cadastrou a notícia.
titulo	Varchar (255)	Not Null	Responsável por manter arquivado o título da notícia.
descricao	longtext	Not Null	Responsável por manter arquivada a descrição da notícia.
url	Varchar (255)	Not Null	Mantém arquivado o url da notícia.
nota	Int (5)	Not Null	Mantém arquivada a nota da notícia.
cod_categoria	Int (5)	Not Null	Mantém arquivado o código da categoria a qual a notícia está relacionada.
data	Int (11)	Not Null	Mantém arquivada a data em que foi cadastrada a notícia.
status	Tinyint (1)	Not Null	Mantém arquivado o status da notícia.

APÊNDICE 11 – CÓDIGOS FONTE DO SISTEMA

Os arquivos de código fonte estão inseridos no cd que acompanha o presente texto.

APÊNDICE 12 – DECLARAÇÃO DE ACEITE